前言

从2012年开始，我们用一部iPhone3GS拍摄，用iMove进行后期制作，完成了人生中第一部微电影作品《ET恐慌》，这部时长只有7分钟的小短片将我们带入了微电影创作的世界。那时我们茫然无知，演技拙劣，特效效果差，如今看来真是青涩至极。但那却使得我们对电影产生了浓厚的兴趣，让我们自信满满、充满激情。没有任何所谓功利的目的，只为了与伙伴们分享心中的快乐。

因为互联网，因为这个时代对微电影的需求，也因为我们的不懈坚持，我们创办了自己的影视工作室——J&C工作室，组建了自己的团队，拍摄的《重逢》等作品登上了主流视频网站的首页。我们有了发行方，有了广告商，还有杂志报道了我们。我不认为我们配得上这些美誉，如果一定要找出原因，我想我们只不过是恰巧顺应了时代的潮流，做得稍微早了一些而已。回顾自身从事影视制作行业的经历，我能给那些刚刚进入这个行业或者有志进入这个行业的朋友们一些什么有价值的建议呢？思来想去，也只有时下颇为流行的那句话——不忘初心。

国内互联网影视发展如火如荼，看似一片繁荣，网络剧《万万没想到》的热播让人看到一块还没有多少人碰触的大蛋糕，很多人都想分一块。微电影也好，网络大电影也好，网络连续剧也好，所有以互联网为发行渠道的影视剧在我看来尚处于初级阶段。目前火爆的互联网影视作品其实大多都只是一个现象级的事件。打造一部成功作品可能需要天时、地利、人和诸多因素，持续不断地打造具有影响力的作品靠的是整个制作团队对于影片的整体驾驭能力。我们随便打开一个视频网站的微电影专题频道，都会看到上千部作品，这些作品良莠不齐，甚至不乏一些没有任何价值或依靠不雅、暴露等低级手段来进行炒作的垃圾。目前这个市场表面上看起来风生水起，但若深入其中，你会感觉到整个行业的浮躁以及精品内容的匮乏。

我们涉足其中，自然希望这个行业可以积极健康地发展，不断有佳作涌现，让互联网影视在中国影视圈内得到更多的话语权，占据更重要的位置。我们清楚自己势单力薄，也明白改变行业环境不是一蹴而就的事，但是我们从未停止为这个行业贡献一份力量的努力，哪怕是星星之火，我们也一直在坚持着。

一个行业的健康持续发展，势必需要更多有志之士，更多人的参与对于精品内容的产生将起到极大的推动作用。2015年，我们出版了《Final Cut Pro X视频剪辑从入门到精通》（书号为978-7-111-49258-0，定价79.00元）一书，得到了广大读者的积极反馈。它是一本讲解后期剪辑技术的书，我们有意在其中加入诸多电影叙事、剪辑技巧等内容，希望读者不要把拍微电影的各个环节割裂来看，而是培养一种全局思维。这种方式得到了广大读者的好评，但我认为这是远远不够的，呼吁更多热爱影视的朋友加入微电影拍摄的行列远比仅为某些技术人员提供专业指导更有意义。在互联网时代，专业技术平民化是大势所趋，那么我们要扮演的角色就是分享者，将从前期策划到后期发行的一整套技术和经验系统地传授给所有业余爱好者以及业内新手。我们毫无保留地将自己的经验和知识汇集在这本书中，希望能够给那些怀揣电影梦想却无从下手的“小白们”提供将梦想变为现实的一套解决方案。如果有人在这本书中得到收获，并由此进入了微电影这个行业，我们将深感荣幸。

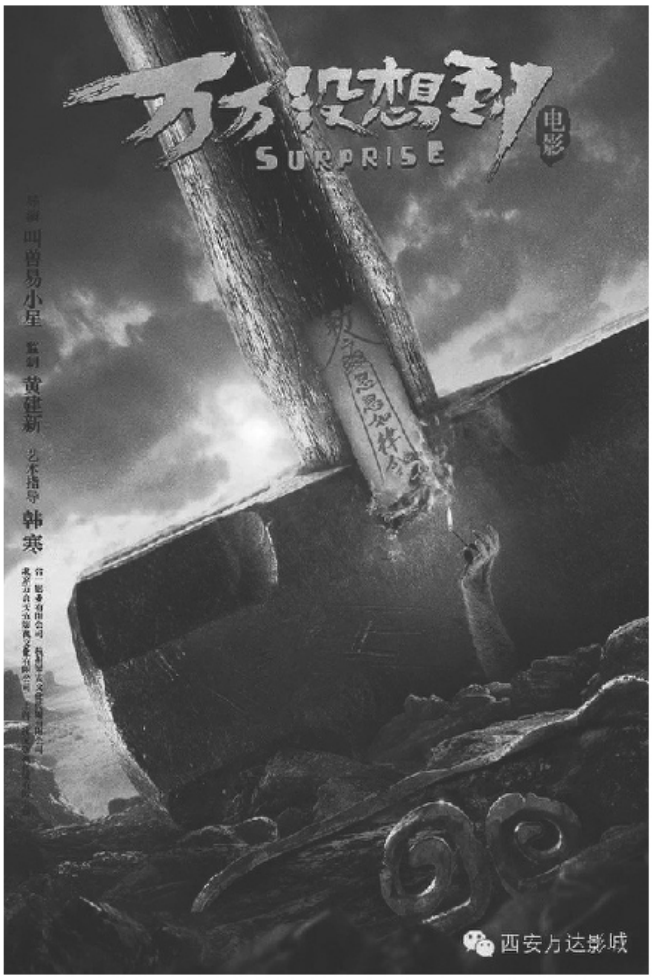
特别感谢北京智达天河信息科技有限公司以及机械工业出版社的领导和编辑，感谢王叶女士对本书的大力支持，感谢云雯晴女士对本书写作的支持与帮助，感谢配乐师李明泽先生的大力配合。感谢广大支持、喜欢我们的读者朋友，我们将一如既往地不忘初心，努力创作更多优质的内容来回馈可爱的你们。

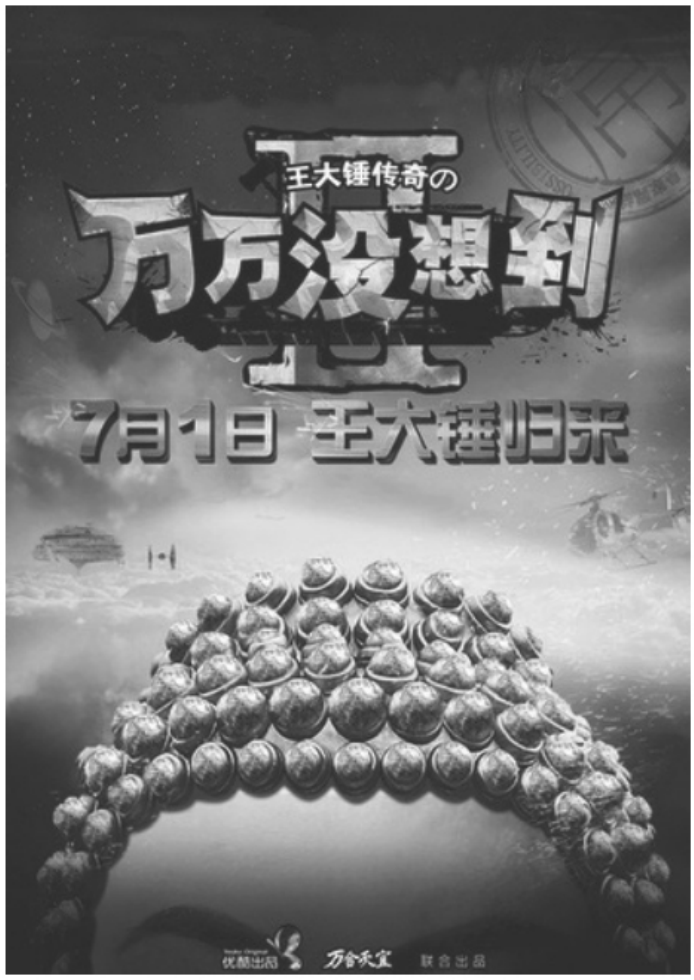
第1章　微电影的概念

你可能怀揣一个电影梦想，急切地想要拍出自己的作品。但在开始之前，你有没有问问自己：“我真的了解微电影吗？电影有哪些类型和形式？拍摄微电影大致需要哪几个流程？”如果你是初出茅庐的“小白”，可能说到这儿你的心里已经打上了好多问号。开篇伊始，我们不妨先来了解一下微电影的概念，在做事情之前，先要明确自己要做的到底是什么，在有了基本的了解之后，再去踏上微电影拍摄的漫漫征程吧。

微电影的历史及发展

时代的发展将我们带入了这个科技高速发展、互联网普及、海量信息高速传递、新兴媒体态势迅猛的时代。微电影正是在这样的时代背景下应运而生的，随着筷子兄弟的微电影《老男孩》红遍大江南北，再到《万万没想到》《报告老板》等网络剧的热播，微电影这种兴起没多久的艺术形式受到了人们狂热的追捧。越来越多的人认为自己了解、喜爱微电影，也想成为这一行业的参与者，迫不及待地想要打造自己的微电影作品。但是，所谓磨刀不误砍柴工，若真的想拍微电影，那么试问，关于微电影，你了解多少？

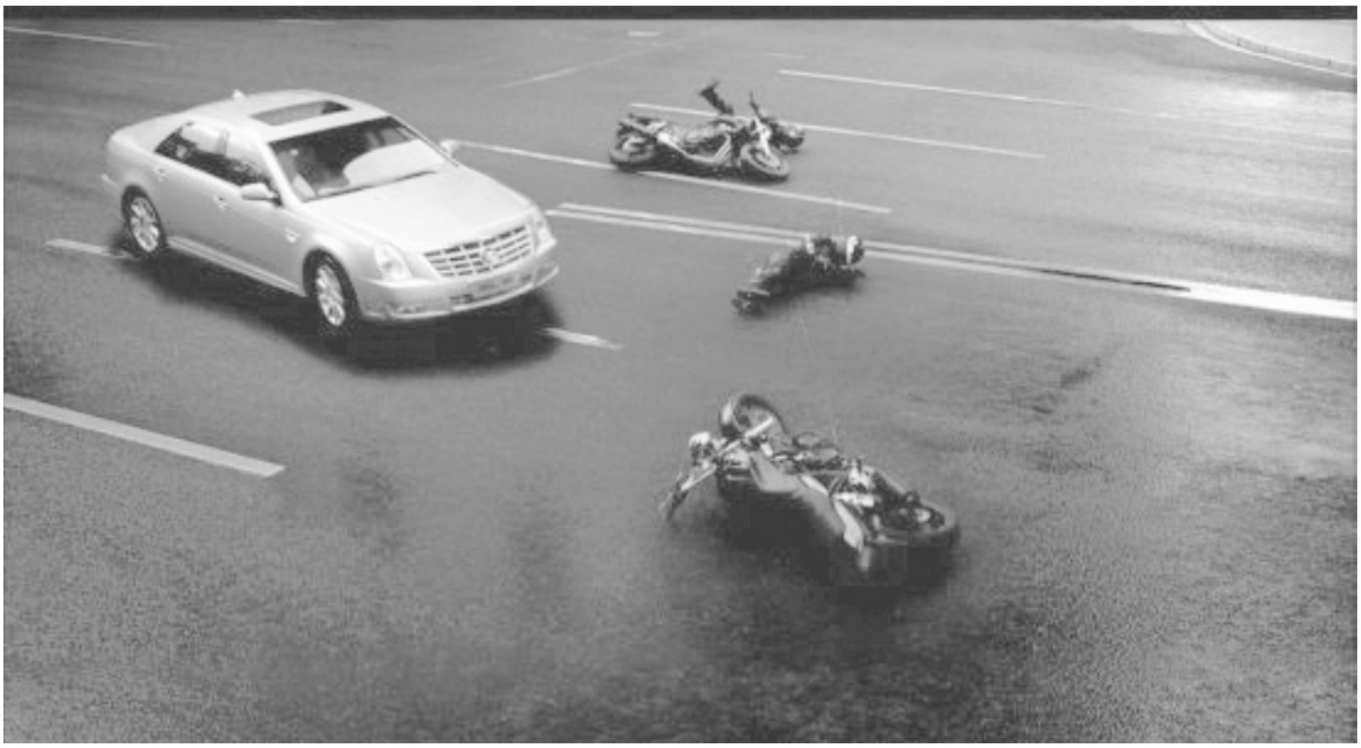




《万万没想到》

《报告老板》

随着互联网的普及，优酷土豆、爱奇艺等视频网站的兴起，很多人认为微电影起源于“DV时代”，是用户自行拍摄小视频在互联网分享基础上的发展和延伸。对于这种想法，我认为是片面的。从严格意义上来讲，国内第一部能称得上微电影的作品是2010年年底吴彦祖主演的广告短片《一触即发》，其剧本来自微小说《一触即发》。剧情通过90多秒的“微时间”讲述男主角在一次高科技产品交易中遭遇敌手突袭，为了将产品安全转交到接货人手中，男主角联手女主角Lisa施展调虎离山等计策，几经周折最终成功达成目标。全片场面宏大，制作精良，也是第一部大制作的网络微电影，堪称微时代的里程碑。之所以称之为微电影，主要是因为其时长短、制作周期短以及成本投资小。但是即使这样，也是要有专业策划和系统制作的，拍摄者要具备影视制作的相关专业知识，具备拍摄、后期制作等专业技能。由于微电影的片长短，所以在影片节奏、叙事方式、情节设置以及后期制作等方面都提出了新的挑战，对于一些制作精良的微电影作品，单位时间的成本投入相较于大电影来说有过之而无不及。所以万不可认为微电影制作是小成本粗制滥造的产物，优秀的微电影作品往往是大电影的精华浓缩。



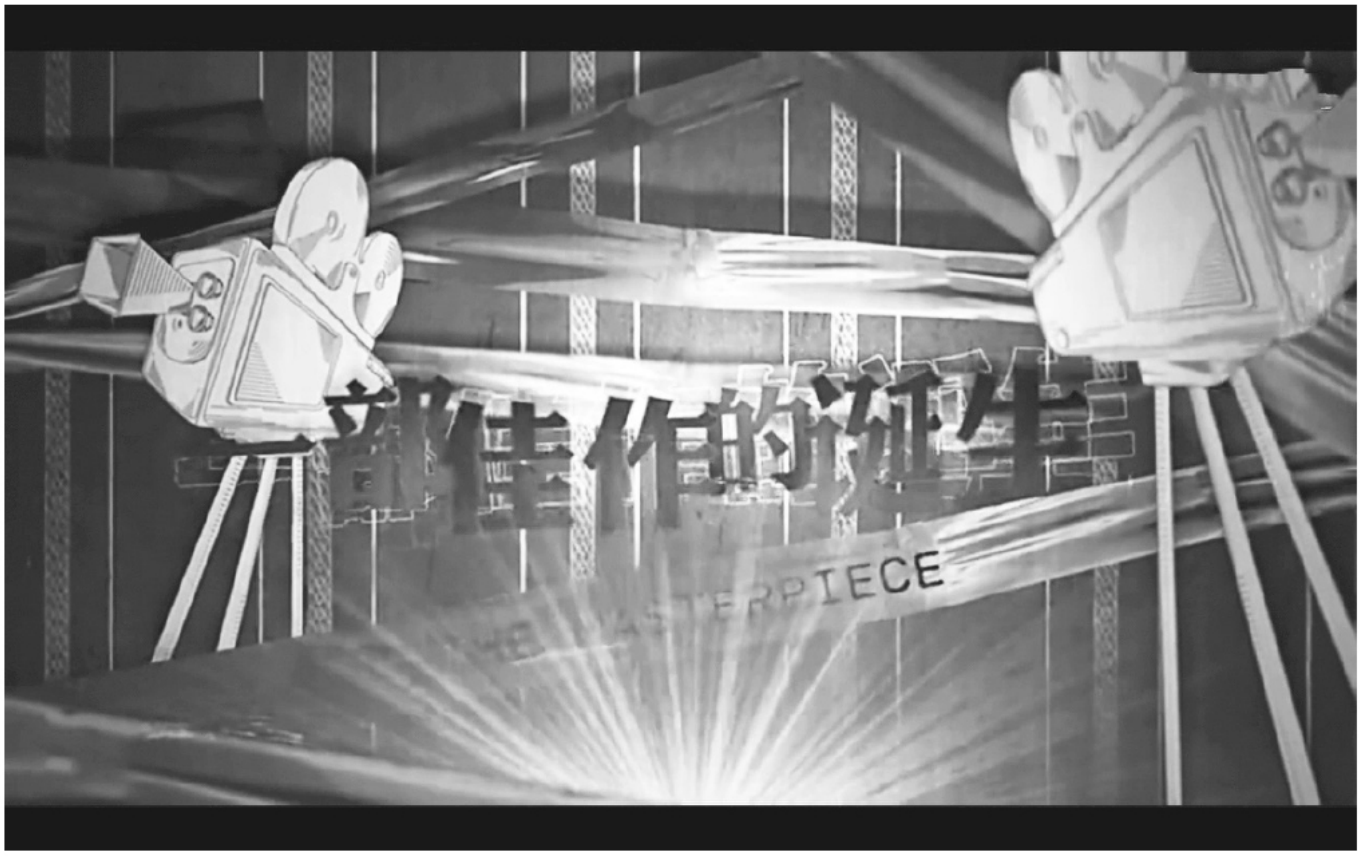
《一触即发》

2011年5月27日，由网易发起的国内第一个微电影节在北京落下帷幕，闭幕式上再次播放了由徐峥领衔主演的微电影《一部佳作的诞生》。剧中徐峥扮演的绑匪对着镜头大声喊道：“知道为什么中国电影拍不好吗？就是缺乏对细节上的审美追求。如果我们的作品没有办法走入观众的内心，没有办法打动他们，我们怎么样才能够取得商业上的成功呢？”这如同一个预言，不同于商业电影构筑的娱乐空城，微电影直接作用于人们的心理和情感，但它的终点依然是产品，是商业。

纵观优酷土豆的“11度青春”系列、腾讯的“美丽的梦”系列、新浪的“4夜奇谭”系列等微电影，无一例外地呈现出一种相对统一的美学理念——艺术电影主题与商业电影形式的结合，前者服务于分享和转发目的，后者服务于眼球和时尚目的，二者被巧妙地编织在一起。

微电影的主题作用于人们的精神与心灵：对现实的深度批判，对生活的真切触摸，对人性的深刻叩问，并且努力拯救被主流叙事所放逐、被宏大历史所遗忘的小人物、小命运、小细节，这里没有史诗，没有赞歌，也没有英雄。比如《老男孩》对“80后”怀旧话语的温情言说，《母亲》对平凡幸福的细心捕捉……

微电影在形式取向上强调现代性审美或后现代性审美体验，如同商业电影竭力打造的消费体验，荒诞、异化、游戏、拼贴、虚拟、破碎、嘲讽等审美范畴成为微电影的基本形式风格。由于微电影的传播特点是网络围观、伴随消费或移动下载，“好看”与“奇观”成为其基本路线，故事完整、情节紧凑、悬念迭出、制作精良、明星阵容、著名导演等商业元素构成了微电影最关键的形式诉求。



《一部佳作的诞生》

微电影不仅铺设了年轻导演试水商业电影的缓冲地带，还象征着一种更为自由的创作空间和理念，镜头、情节、结构、音效等叙事元素都呈现出与传统电影不同的风格与特点。比如，从电影到计算机网络，再到手机，屏幕越来越小，特写成为微电影最基本的镜头语言，但这里的特写更多的是一种叙事蒙太奇，而非传统电影竭力渲染的表现蒙太奇。

微电影还突破了传统电影高高在上的主流代言姿态及单向传播姿态，借鉴美剧边播边拍的制作理念，即通过检测播出效果和观众反馈来实时调整剧本，进而将公众的参与感空前激活。

各大网站纷纷推出了自制剧，在营销手段上无一例外地强调其“微电影”身份。一时间，微电影呈现井喷趋势。微电影这一概念本身便代表一种营销手段，成为一种标签，一种消费时尚，一种布尔迪厄（法国哲学家）所说的可以带来“象征利润”的品牌符号。

2009年春，中华人民共和国国家新闻出版广电总局下发《关于加强互联网视听节目内容管理的通知》，禁止各大视频网站播出未经许可的影视剧。2010年冬，美剧作为重点排查对象出现在了这份禁播令中。微电影，正是在这一背景下作为一个时髦的概念被构造出来的。

《老男孩》《一触即发》《一部佳作的诞生》等热播网络剧制造了一个时代的集体围观，这些作品制作精良、意味深长，使人们对微电影形成了良好的印象。于是，在各大视频网站上，微电影成了各大媒体进行品牌推广与活动营销的拳头产品。为了最大限度地争夺注意力资源，各大媒体公司费尽心思，重磅出击，纷纷与商家联手，推出精心策划的系列微电影，旨在刻意制造话题与事件。2010年8月，优酷土豆和中影集团合作推出包括《老男孩》在内的“11度青春”系列；同年10月，新浪推出“4夜奇谭”系列；2010年年底，网易推出“明星微电影”系列；每年5月，腾讯推出“美丽的梦”系列……

《老男孩》

“这个时代流行微电影”如同一个响亮的口号，这既是概念营销的真谛，也是时尚制造的真谛。纵观当前活跃在社交网络中的微电影，它们更像是电影与广告的跨界结合，因此也就更像一部“拍得像电影的高级广告”。其实，微电影从诞生的那一天起就注定了其广告气质。《你能型》《坚韧·勇敢·爱》《回家》《改变世界》等微电影严格意义上就是潘婷、大众银行、三菱汽车、英特尔公司精心制作的商业大片；不管《一触即发》中场面何等宏大，剧情何等惊险，但其本质依然是凯迪拉克的惊艳“表演”。此外，优酷土豆“11度青春”系列的投资商是雪佛兰汽车，新浪“4夜奇谭”系列的投资商是三星集团。

优酷土豆“11度青春”系列微电影

再进一步审视微电影的微观结构，它如同一面都市的镜子，其故事、主题连同使用的符号无一例外地指向都市——关于城市的灯红酒绿，关于职场的风云变幻，关于白领的爱恨情仇……微电影中，诸如微博、iPhone、iPad、酒吧、地铁、咖啡、QQ等象征时尚与欲望的都市符号跑马灯似地穿梭于剧情之中，并作为一种积极的、在场的叙事元素推动情节发展。

网易“明星微电影”系列

微电影拍摄的流程

前期筹备

微电影拍摄前期的筹备阶段，对于整部电影能否顺利执行起到决定性的作用。那么在拍摄前期，都应该准备些什么呢？如何为后续的拍摄工作打下一个良好的基础呢？下面简单为读者说明一下。

在前期筹备过程中，要进行撰写或购买剧本，并按照导演以及核心创作团队的意见进行修改，最终定稿。然后根据剧本绘制分镜头脚本，组建剧组，租赁拍摄器材，组建摄影师、剪辑师、灯光道具等团队，着手拍摄场地、场景等一系列事务。人员配置齐全之后就要坐在一起开会，制订拍摄计划，制作服装道具。当这一切准备就绪，前期剧组组建工作就基本完成了。

剧组组建工作的完成并不意味着前期筹备阶段的结束，没有充足的预算，拍摄任务是无法顺利进行的。因此前期的商业洽谈就变得非常重要了，无论是广告植入，还是片头冠名、片尾鸣谢，都是需要在拍摄前期签订合同的，并且一般采用支付预付款的方式，以使拍摄前期的资金压力得以缓解。签好合同，拿到预付款，人员、道具、演员、灯光、摄像齐备，就可以开始下一步的拍摄工作了。至于具体该如何执行，后文会根据剧组中的不同职位来为读者进行详细的讲解。

前期筹备过程

微电影拍摄的流程

前期筹备

微电影拍摄前期的筹备阶段，对于整部电影能否顺利执行起到决定性的作用。那么在拍摄前期，都应该准备些什么呢？如何为后续的拍摄工作打下一个良好的基础呢？下面简单为读者说明一下。

在前期筹备过程中，要进行撰写或购买剧本，并按照导演以及核心创作团队的意见进行修改，最终定稿。然后根据剧本绘制分镜头脚本，组建剧组，租赁拍摄器材，组建摄影师、剪辑师、灯光道具等团队，着手拍摄场地、场景等一系列事务。人员配置齐全之后就要坐在一起开会，制订拍摄计划，制作服装道具。当这一切准备就绪，前期剧组组建工作就基本完成了。

剧组组建工作的完成并不意味着前期筹备阶段的结束，没有充足的预算，拍摄任务是无法顺利进行的。因此前期的商业洽谈就变得非常重要了，无论是广告植入，还是片头冠名、片尾鸣谢，都是需要在拍摄前期签订合同的，并且一般采用支付预付款的方式，以使拍摄前期的资金压力得以缓解。签好合同，拿到预付款，人员、道具、演员、灯光、摄像齐备，就可以开始下一步的拍摄工作了。至于具体该如何执行，后文会根据剧组中的不同职位来为读者进行详细的讲解。

前期筹备过程

中期拍摄

在前期阶段，我们制订了拍摄计划，绘制了分镜头脚本。而在中期拍摄阶段，主要是依据前期计划进行拍摄。从影片摄制的角度来讲，在拍摄阶段，除了灯光、道具、化妆的配合，最重要的自然就是摄像师的拍摄技术了，其中主要涉及画面构图、景深的运用、白平衡的调试、器材的选择，以及推、拉、摇、移等拍摄技巧的运用，本书第4章将详细讲解相关知识。

中期拍摄过程

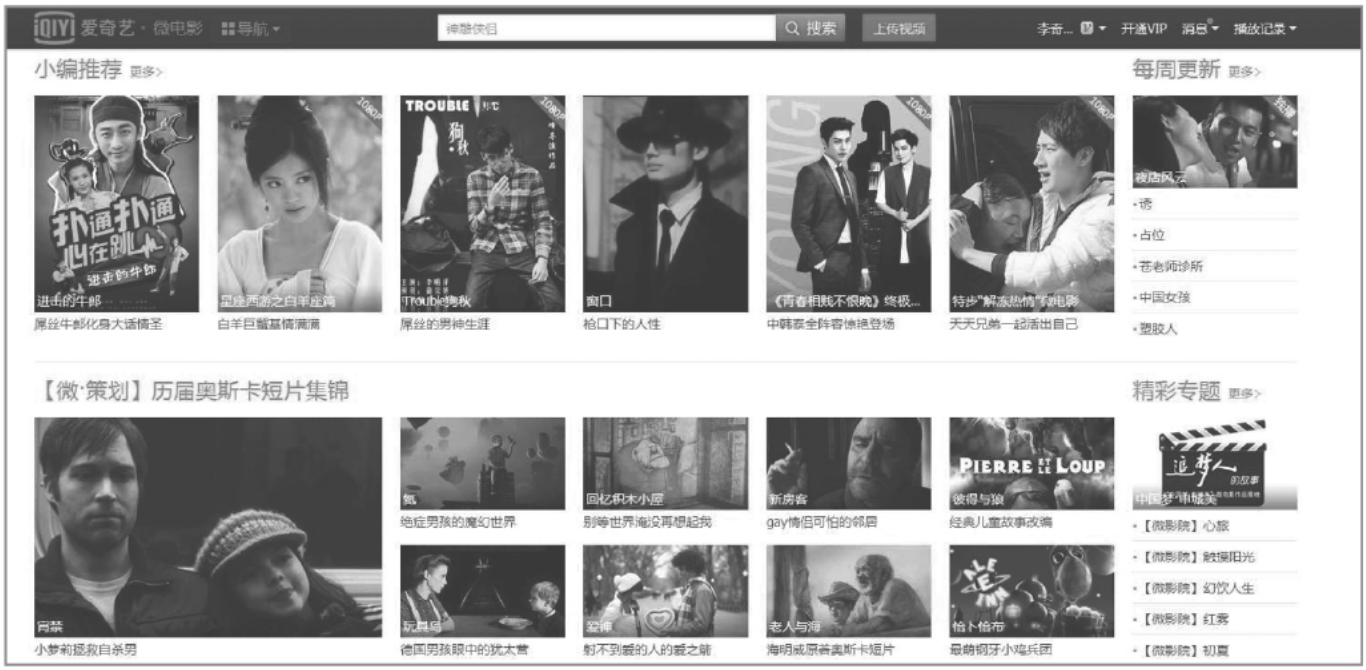
后期制作

影片拍摄杀青，就进入后期制作阶段。所要进行的工作包括影片剪辑、特效制作、画面调色、配乐等，影片中很多炫目的镜头其实都是后期制作的功劳。后期的工作蕴涵着丰富的制作技巧，后文会介绍简单的软件使用、制作技巧及工作方式，为读者揭开后期制作的神秘面纱。

后期制作过程

影片宣发

在成片导出的时候，你就可以看到影片完整的样子了。欣喜之余，你一定想要分享给更多的人看到。如果你身背投资人与广告主的合约，应如何做微电影营销、宣传推广、影片发行呢？微电影制作的最后一个环节——影片宣发就是干这事儿的。你需要找合作的发行商，将你的影片推到相应的主流视频平台，然后通过贴吧、微博、微信做社会化营销，集聚人气。此外，与影视类的杂志合作，在平面媒体发出自己的声音，最终的目的就是使影片得到更广泛的传播。具体怎么做才能花最少的钱，办最大的事儿，让你的作品快速登上主流网站首页呢？不要急，后文会详细介绍。



爱奇艺首页推荐

微电影的类型

在互联网时代，微电影的诞生是以广告为载体的，但是我们把微电影的概念放大，其实这样的艺术创作模式并非新兴事物，只是过去不叫微电影，而被称为短片。随着互联网的普及与人们审美能力的提升，微电影的创作形式逐渐由样板式转变为百花齐放，丝毫不亚于成熟的电影产业。商业微电影屡见不鲜，文艺情怀片也佳作累累。那么微电影究竟有多少种表达类型？每种表达类型又是如何定义和划分的呢？下面我们就来聊一聊微电影的各种表达类型。

我们将微电影按照3个因素进行定义，即“场景”“情绪”和“形式”。场景通常以微电影发生的地点来决定，情绪依照影片表达的情感来界定，形式则是影片采用何种画面手法来传递信息。初一看可能让你一头雾水，下面我们来详细聊一聊每种划分方法都传达了什么意思。

场景划分

· 历史片：故事发生在过去，像万合天宜出品的《名侦探狄仁杰》《大侠黄飞鸿》等都属于这个类型的微电影。

· 科幻片：人物出现在不同的现实之中，通常故事发生在未来、太空等环境中，例如美国南加州大学电影学院的机器人短片《Entity：Nine》讲述的就是未来机器人的故事。

· 体育片：围绕体育项目或者体育项目附属的场景展开故事线的电影。微电影《电竞之王》就是典型的体育片。

《电竞之王》：电子竞技不是简单地打电子游戏，它也是一种体育运动，同样体现着奥林匹克精神，同样代表着一个国家的荣誉

· 战争片：故事以战争为背景的影片。《BotWars机器人战争》这部片子特效十足，讲述未来机器人之间的战争故事，是战争片的经典之作。

· 地域片：某些微电影有着明显的地域特色，演员操着一口地道的方言，讲述以某个地域为背景发生的故事，类似于美国西部片。

· 黑色微电影：听过黑色幽默，那到底什么是黑色微电影呢？黑色微电影以虚无主义、存在主义为价值取向或者表现手法来阐述故事。

《BotWars机器人战争》：拥有CG大片即视感的科幻微电影

情绪划分

· 动作片：动作片是常见的情绪电影，因为动作片中一定会有正义、邪恶、好、坏的明显区分，最常见的就是好人和邪恶势力做斗争的故事，正邪对抗所表达的情感贯穿故事主线，也是最激烈的戏剧冲突，所以此类电影被划分在情绪类别。

· 冒险片：以紧张刺激的危险、风险、机遇带动观众情绪，跌宕起伏的剧情直击人心。

· 喜剧片：试图引发笑声。

· 剧情片：主要关注角色的发展。

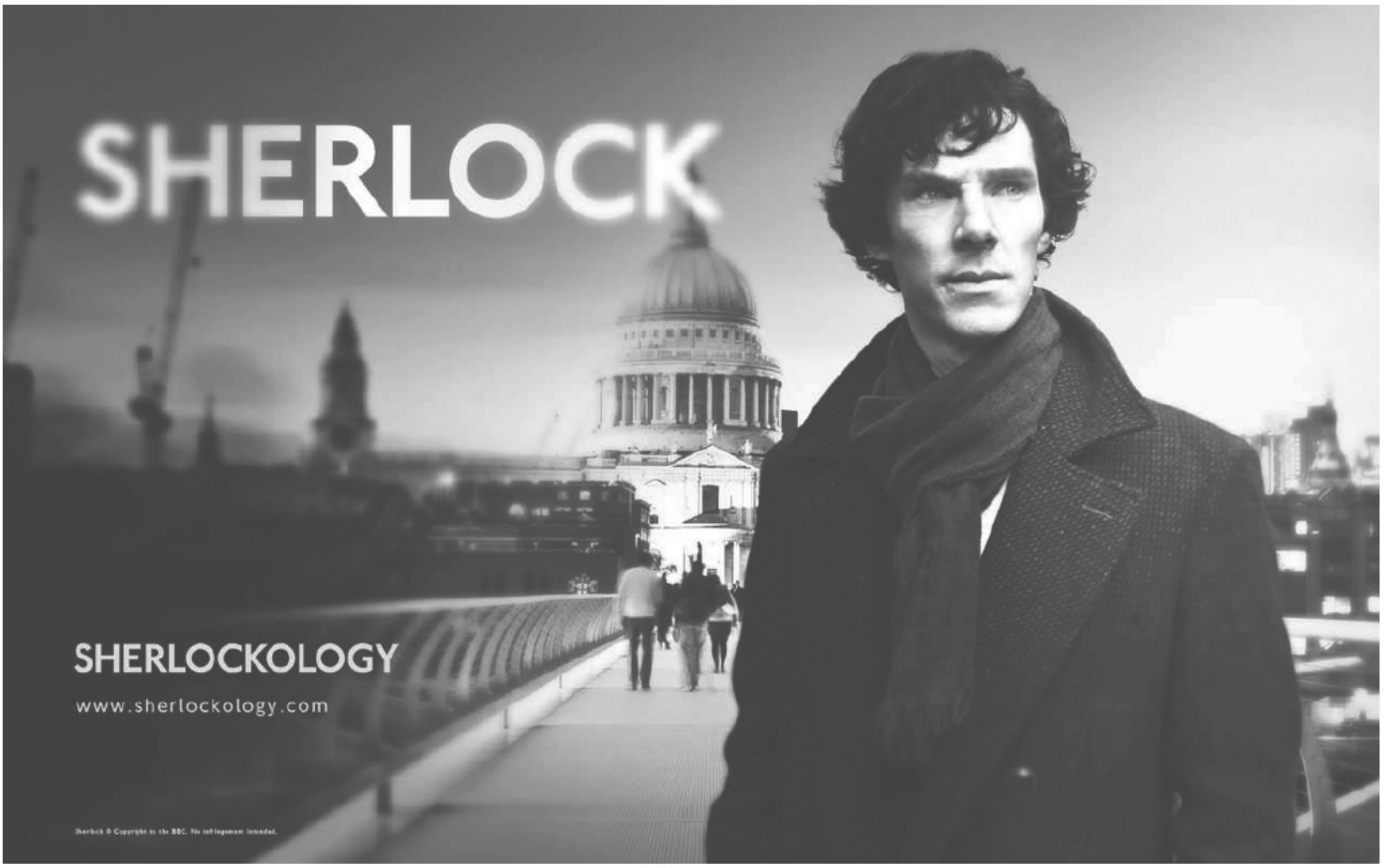
· 幻想片：现实之外的想象、虚构（例如神话、传奇）。

· 恐怖片：通过故事情节引发观众的恐惧感。

· 推理片：通过发现与解开一系列线索，剧情从未知到已知地前进。

· 爱情片：详述浪漫爱情的元素。

· 惊悚片：试图引发观众的惊悚或紧张感。



《神探夏洛克》是一部优秀的甚至卓越的电视剧，影视剧制作水准极高，人物塑造精准，情节连贯，戏剧冲突激烈而饱满

形式划分

· 动画片：通过手绘或电脑制作，以动画形式展示的影片称为动画微电影。如《李献记历险记》，这部微电影还被改编成了大电影。

· 传记片：把个人经历戏剧化地改编拍成的影片，《乔布斯》《社交网络》都是传记片，但这类微电影作品并不多见。

· 纪录片：通过对事件或人物的真实追踪来表达某一观点的影片。《第四公民》就是通过暗访斯诺登拍摄的片子。但是也有一种形式是把虚构的事情以纪录片的形式来表达，例如《第九区》。

· 音乐片：演员通过唱歌来演戏，就是音乐片。张学友的《雪狼湖》及杜琪峰的《华丽上班族》都属于这类影片。

《第四公民》：高度还原“棱镜门”事件始末，为观众真实揭秘身处漩涡中心的斯诺登

其实，电影类型既不是八股文般的条条框框，也不是束缚创作思维的一道枷锁，比如，古代爱情片本身也是爱情片，也是历史剧，很多科幻电影也是战争片，甚至某些电影你很难定义，是由多种元素杂糅在一起而组成的。如果你局限在类型片中无法施展，不能跳出类型去创作，那么这样的作品很难带给观众耳目一新的感觉。因此打破类型的束缚，自由施展发挥，是在微电影制作上应该培养的思维观念。

影片类型只是一种规范、一种参考。对于刚刚从事这一行业的新人来说，虽然观影无数，但是到自己拍的时候，往往面对制作过程中的种种细节会感到无从下手。比如，一部爱情电影，如果控制得不好，杂糅了太多元素，很容易给人以主题不够突出、杂乱无章的感觉。因此，选定一个类型，找一部自己认可的这种类型的影片作为参考，加以模仿和学习，是新手迅速提高自身基本功、熟悉电影制作流程的一种方式。总而言之，影片类型不是困住你的牢笼，而是你经验不足时的拐杖。

微电影的商业化运作模式

线下模式

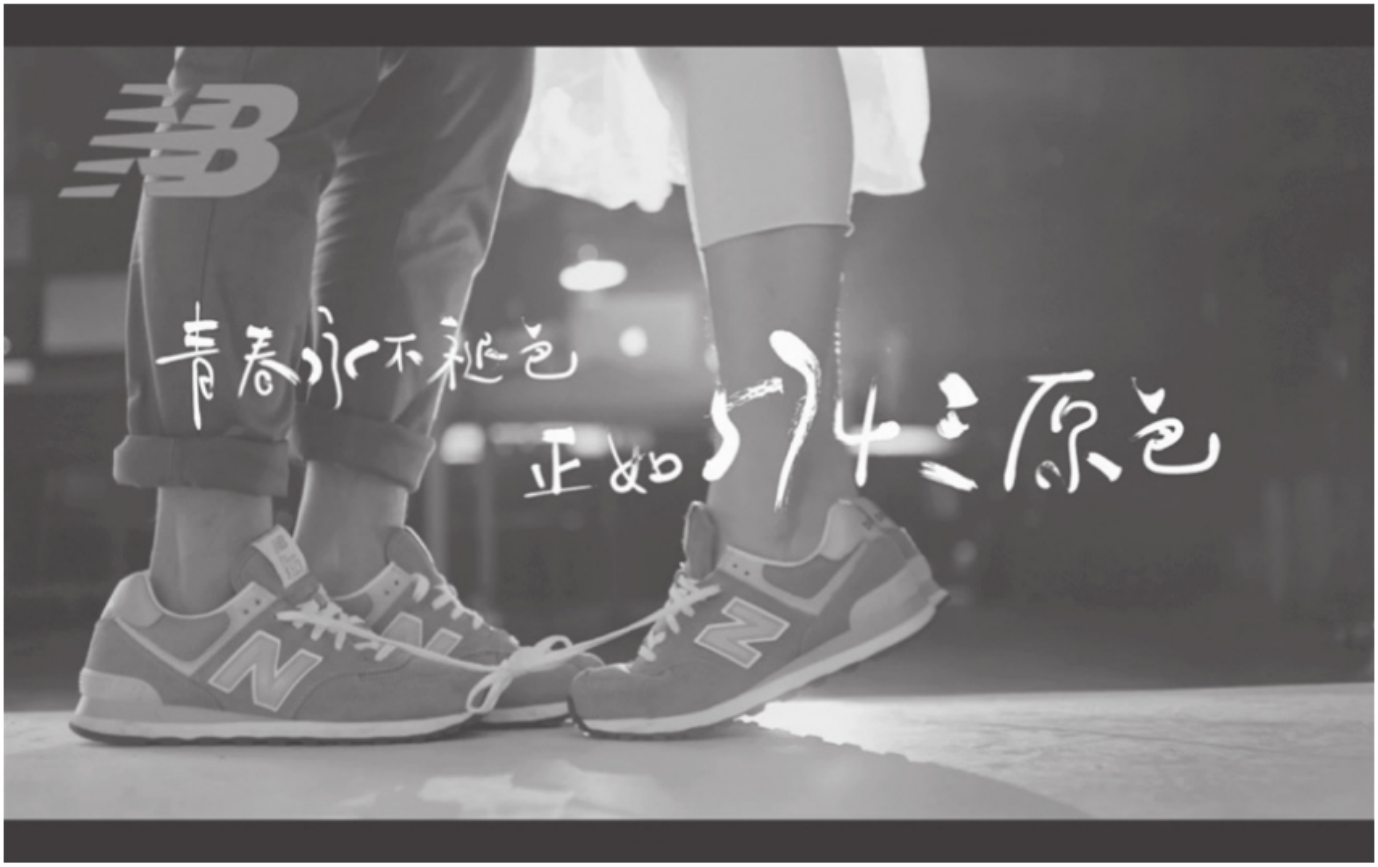
广告微电影

互联网的兴起改变着人们接收信息的习惯。曾经我们通过电视、广播、报纸、海报来了解商家的产品特色，这是理念的硬性传播。在互联网时代，人们每天接收的信息量是以前的5倍以上，在这样一个信息大爆炸的时代，过去传统的硬性传播越来越难以引起消费者的重视。面临产品同质化严重、竞争激烈的市场环境，广告卖的不再是产品，而是概念、价值观及生活方式。广告的故事性、传播性及创意越来越成为互联网传播的主要方式。

新百伦微电影广告《看华生逆袭夏洛克》

实际上，微电影最初就是广告片的延伸，后来逐渐发展成一种艺术表现形式。广告与微电影一直有着一种说不清道不明的暧昧关系。微电影比大电影短小精悍，又恰恰注重故事和创意，近年来品牌微电影、广告微电影已经不是什么稀罕事儿了。微电影广告化是一种时代的需求，一种传播的需求。将品牌理念植根于故事，让受众不再排斥和厌烦广告，从被动地硬塞给用户到主动吸引用户，这样的转变都是由互联网带来的。在这样的时代背景下，互联网让广告成为最直接的为微电影团队盈利的商业模式，并且这样的商业模式不再局限于脑海，而是已经经过落地执行、经得起检验的成熟模式。

微电影广告化的执行渠道分为很多种，例如品牌冠名、产品植入等，这些模式在电影和电视剧中也屡见不鲜。但是微电影可以做到与广告的深度融合，植入品牌理念，或是故事本身就是为品牌量身定制的，这样的契合度是电影和电视剧没有办法实现的。由于体量轻、传播快等特点，微电影在广告界备受推崇，但是在意识上上升到这个高度的品牌必然需要微电影的质量是精雕细琢的，传播渠道是四通八达的，因为你的影片不再关乎你个人，而是涉及企业品牌形象，因此，对于微电影制作团队的要求是很高的。高要求，高回报，放到任何一个行业都行得通，但作为刚入行的“新兵”，事业尚未成功，还需继续努力！



《看华生逆袭夏洛克》：温馨感人的故事，创意十足的广告片。不过本片商业性质太浓，品牌曝光痕迹太重，让故事的感人性打了折扣

爱情微电影

在一次聚会结束后，男主角开车将女主角送回了家，互相道别后男主角等在女主角家门外，直到女主角家里的灯亮后他才离开。不要以为这是在拍青春偶像剧，这一幕是摄像师还原的一对新人相识、相恋的故事。现实当中，这对新人即将步入婚姻殿堂，他们希望通过“情景再现”的方式，拍下别样的“婚礼记忆”，这部时长5分钟左右的微电影将在新人的婚礼上播放。

婚礼作为人生路上的一个重要里程，许多人开始不满足于简单的照片或录像，尝试用微电影来记录

大多数新人都希望自己的婚礼办得有创意，他们普遍认为传统婚礼太老套、太过形式化。婚庆策划师姜女士说，半数以上的新人都希望婚礼的每一个细节都能给来宾留下新奇、美好的印象。潘先生经常参加婚礼，他觉得印象深刻的不多：“很多婚礼都太形式化、程序化，没有看头。老盼着仪式能早点结束……”不过，从2013年冬天开始，潘先生发现不少新人的婚礼已不再那么程序化了，有的播放自拍电影，介绍两人之间的一些故事和经历。“很有意思，坐在下面，半个小时很快就过去了，感觉像在看一部爱情电影。”

专为婚礼拍摄的爱情微电影需要有一定的场景，还要拟定剧本，再使用专业的摄像设备，用拍摄电影的手法将新人的爱情故事、求婚场景等情景再现。同时，拍摄的MV要达到专业的效果，在后期剪辑、调色、配音、特效一系列工作上也需要花不少的心思。拍婚礼大片必须由新人亲自参与定制风格、设计剧本，然后拍摄剪辑成独具风格的影片。微电影制作团队会根据新人的要求设计专属剧本，从片头到主题曲，全部量身定制。正因如此，这类微电影制作的费用也不低。虽然价格不菲，但还是受到不少新人的青睐。因为在新人的心中，求新、求奇并不是终极目标，但求“唯一”。

婚礼微电影

除了将新人的爱情故事、求婚场景拍成微电影外，一些80后、90后新人又开始追求动感十足的婚纱微电影。

现在的新人不再满足于拍平面婚纱照，而是希望用影像记录他们在拍摄婚纱照过程中的一些花絮，相当于拍电视剧一样，记录下一对新人着盛装上演的爱情微电影。

爱情微电影

婚纱照只能表现某个瞬间定格的状态，而且平面的东西没有语言和行动，而通过电影的方式更能留住真实的过程，更有纪念意义。

爱情微电影面向的不一定是新婚的夫妇，受众群体还有如下一些：

1）热恋中的情侣：爱情微电影是极佳的爱情纪念，是非常棒的情人节或生日礼物。

2）已经结婚的甜蜜夫妻：在婚礼前没有拍摄过微电影的夫妻也不必遗憾，其实在结婚周年或有了孩子以后，一样可以拍摄幸福的回忆，一起重温初恋时的爱情滋味，回味共同走过的日子，保留岁月的痕迹。

爱情微电影

MV制作

MV是与音乐（通常大部分是歌曲）搭配的短片，现代的MV主要是为了宣传音乐唱片而制作的。

MV是一种视觉文化，是建立在音乐、歌曲结构上的流动视觉。视觉是音乐听觉的外在形式，音乐是视觉的潜在形态。

《皮影戏》MV融入了台湾特有的民俗风情，用大量的舞蹈呼应这首节奏感十足的歌曲

在这个娱乐平民化的时代，不要以为只有明星才可以制作MV，如果你掌握了制作微电影的技术，一样可以制作出不输明星的MV。而制作音乐影像在当下还是很有发展前景的，优质MV作品的市场利润还是很可观的。

《平凡之路》MV中并没有出现任何角色或情节，而是一辆汽车的背影在一条条公路上行驶，以及一行行由韩寒创作的歌词。在画面中，不断变化的景致与朴树声声入耳、字字入心的吟唱相互衬托

微电影的商业化运作模式

线下模式

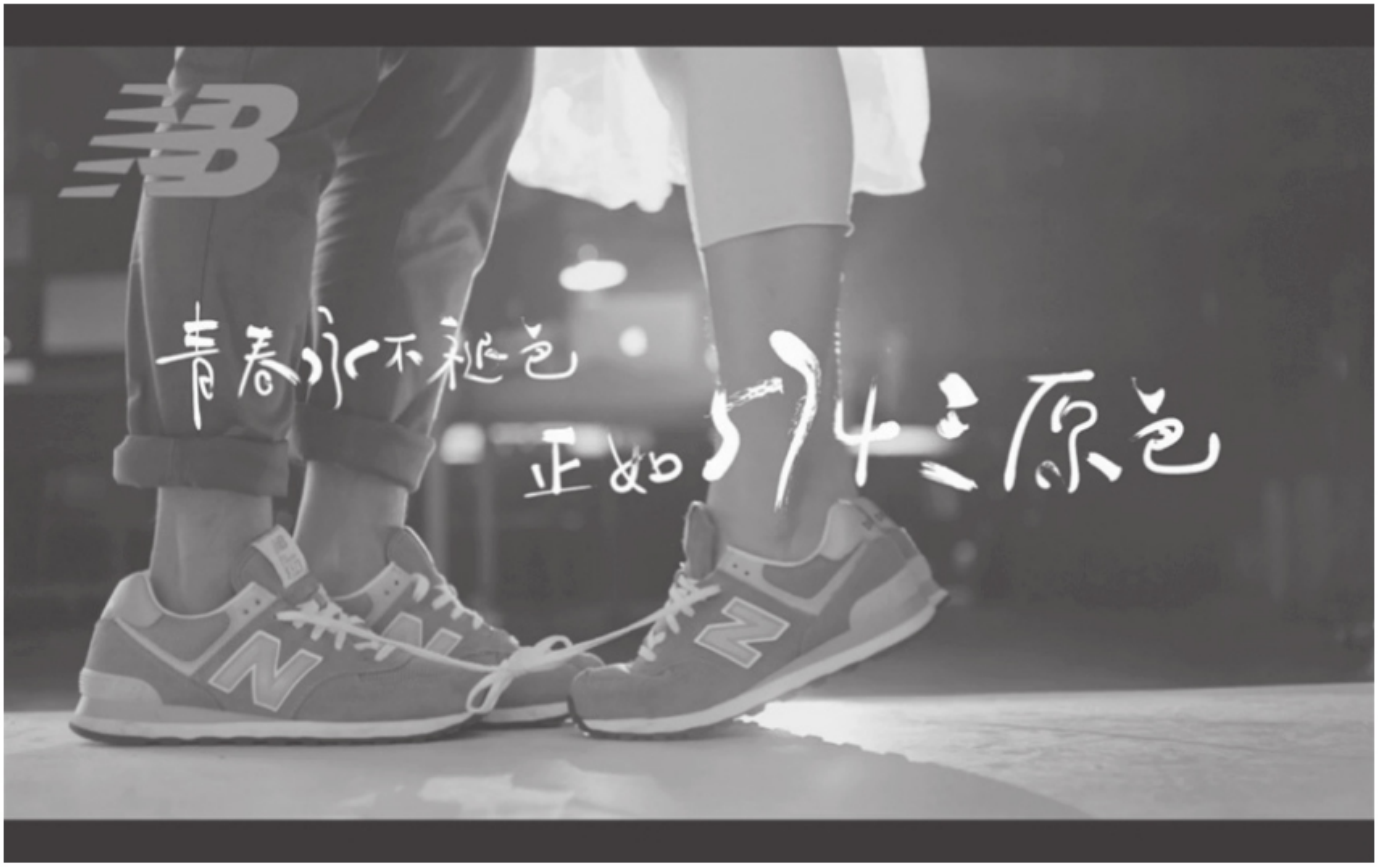
广告微电影

互联网的兴起改变着人们接收信息的习惯。曾经我们通过电视、广播、报纸、海报来了解商家的产品特色，这是理念的硬性传播。在互联网时代，人们每天接收的信息量是以前的5倍以上，在这样一个信息大爆炸的时代，过去传统的硬性传播越来越难以引起消费者的重视。面临产品同质化严重、竞争激烈的市场环境，广告卖的不再是产品，而是概念、价值观及生活方式。广告的故事性、传播性及创意越来越成为互联网传播的主要方式。

新百伦微电影广告《看华生逆袭夏洛克》

实际上，微电影最初就是广告片的延伸，后来逐渐发展成一种艺术表现形式。广告与微电影一直有着一种说不清道不明的暧昧关系。微电影比大电影短小精悍，又恰恰注重故事和创意，近年来品牌微电影、广告微电影已经不是什么稀罕事儿了。微电影广告化是一种时代的需求，一种传播的需求。将品牌理念植根于故事，让受众不再排斥和厌烦广告，从被动地硬塞给用户到主动吸引用户，这样的转变都是由互联网带来的。在这样的时代背景下，互联网让广告成为最直接的为微电影团队盈利的商业模式，并且这样的商业模式不再局限于脑海，而是已经经过落地执行、经得起检验的成熟模式。

微电影广告化的执行渠道分为很多种，例如品牌冠名、产品植入等，这些模式在电影和电视剧中也屡见不鲜。但是微电影可以做到与广告的深度融合，植入品牌理念，或是故事本身就是为品牌量身定制的，这样的契合度是电影和电视剧没有办法实现的。由于体量轻、传播快等特点，微电影在广告界备受推崇，但是在意识上上升到这个高度的品牌必然需要微电影的质量是精雕细琢的，传播渠道是四通八达的，因为你的影片不再关乎你个人，而是涉及企业品牌形象，因此，对于微电影制作团队的要求是很高的。高要求，高回报，放到任何一个行业都行得通，但作为刚入行的“新兵”，事业尚未成功，还需继续努力！



《看华生逆袭夏洛克》：温馨感人的故事，创意十足的广告片。不过本片商业性质太浓，品牌曝光痕迹太重，让故事的感人性打了折扣

爱情微电影

在一次聚会结束后，男主角开车将女主角送回了家，互相道别后男主角等在女主角家门外，直到女主角家里的灯亮后他才离开。不要以为这是在拍青春偶像剧，这一幕是摄像师还原的一对新人相识、相恋的故事。现实当中，这对新人即将步入婚姻殿堂，他们希望通过“情景再现”的方式，拍下别样的“婚礼记忆”，这部时长5分钟左右的微电影将在新人的婚礼上播放。

婚礼作为人生路上的一个重要里程，许多人开始不满足于简单的照片或录像，尝试用微电影来记录

大多数新人都希望自己的婚礼办得有创意，他们普遍认为传统婚礼太老套、太过形式化。婚庆策划师姜女士说，半数以上的新人都希望婚礼的每一个细节都能给来宾留下新奇、美好的印象。潘先生经常参加婚礼，他觉得印象深刻的不多：“很多婚礼都太形式化、程序化，没有看头。老盼着仪式能早点结束……”不过，从2013年冬天开始，潘先生发现不少新人的婚礼已不再那么程序化了，有的播放自拍电影，介绍两人之间的一些故事和经历。“很有意思，坐在下面，半个小时很快就过去了，感觉像在看一部爱情电影。”

专为婚礼拍摄的爱情微电影需要有一定的场景，还要拟定剧本，再使用专业的摄像设备，用拍摄电影的手法将新人的爱情故事、求婚场景等情景再现。同时，拍摄的MV要达到专业的效果，在后期剪辑、调色、配音、特效一系列工作上也需要花不少的心思。拍婚礼大片必须由新人亲自参与定制风格、设计剧本，然后拍摄剪辑成独具风格的影片。微电影制作团队会根据新人的要求设计专属剧本，从片头到主题曲，全部量身定制。正因如此，这类微电影制作的费用也不低。虽然价格不菲，但还是受到不少新人的青睐。因为在新人的心中，求新、求奇并不是终极目标，但求“唯一”。

婚礼微电影

除了将新人的爱情故事、求婚场景拍成微电影外，一些80后、90后新人又开始追求动感十足的婚纱微电影。

现在的新人不再满足于拍平面婚纱照，而是希望用影像记录他们在拍摄婚纱照过程中的一些花絮，相当于拍电视剧一样，记录下一对新人着盛装上演的爱情微电影。

爱情微电影

婚纱照只能表现某个瞬间定格的状态，而且平面的东西没有语言和行动，而通过电影的方式更能留住真实的过程，更有纪念意义。

爱情微电影面向的不一定是新婚的夫妇，受众群体还有如下一些：

1）热恋中的情侣：爱情微电影是极佳的爱情纪念，是非常棒的情人节或生日礼物。

2）已经结婚的甜蜜夫妻：在婚礼前没有拍摄过微电影的夫妻也不必遗憾，其实在结婚周年或有了孩子以后，一样可以拍摄幸福的回忆，一起重温初恋时的爱情滋味，回味共同走过的日子，保留岁月的痕迹。

爱情微电影

MV制作

MV是与音乐（通常大部分是歌曲）搭配的短片，现代的MV主要是为了宣传音乐唱片而制作的。

MV是一种视觉文化，是建立在音乐、歌曲结构上的流动视觉。视觉是音乐听觉的外在形式，音乐是视觉的潜在形态。

《皮影戏》MV融入了台湾特有的民俗风情，用大量的舞蹈呼应这首节奏感十足的歌曲

在这个娱乐平民化的时代，不要以为只有明星才可以制作MV，如果你掌握了制作微电影的技术，一样可以制作出不输明星的MV。而制作音乐影像在当下还是很有发展前景的，优质MV作品的市场利润还是很可观的。

《平凡之路》MV中并没有出现任何角色或情节，而是一辆汽车的背影在一条条公路上行驶，以及一行行由韩寒创作的歌词。在画面中，不断变化的景致与朴树声声入耳、字字入心的吟唱相互衬托

线上模式

线上模式其实就是与主流视频网站进行合作，授权播放作品。

付费点播

在爱奇艺、腾讯视频、优酷土豆等主流视频网站进行付费点播，制片方可以以版权出让的形式将作品一次性卖给视频网站，也可以参与付费点播的收益分成，以此为制片团队获利。

要用付费点播这种模式，对作品一般有着比较高的要求，对演员的表演、制作的水准要求比较苛刻，所以这样的方式比较适合那些在互联网具有一定知名度的人士参与制作、演出，或影片质量过硬的作品。对于初学者而言，付费点播门槛较高，难度较大。

视频网站广告分成计划

视频网站广告分成计划主要针对的是优酷土豆推出的广告分成计划，将点击量较高的作品所得广告收益的一部分按比例分给视频制作者，从而保证视频制作者的收益。

这样做会有一个问题，如果不是优酷土豆出品，则很难拿到首页推荐等位置为视频宣传，作品营销渠道没有打开，全靠自己努力吆喝，恐怕无法换来多少点击量。因此，如果不是自身有名气，或是实力不俗的作品，将很难取得优酷土豆的广告分成计划。

影视版权授权

说到影视版权授权，其操作方式就是你将作品授权给微电影发行公司，以发行公司作为平台，对内容进行运作。根据影片质量，你将获得一笔授权费。而你的作品将通过发行公司与PC端、移动端的渠道合作，进行广泛的推广，这将对作品发布、营销宣传起到重要作用。

与影片发行公司合作，对作品要求相对较低，门槛没有那么高，可对团队初期的发展提供有力的平台保证。因此，这样的盈利方式虽然收益未必可观，但是对发展初期的团队具有极大的好处，是非常适合团队初期发展的一种推广方式。

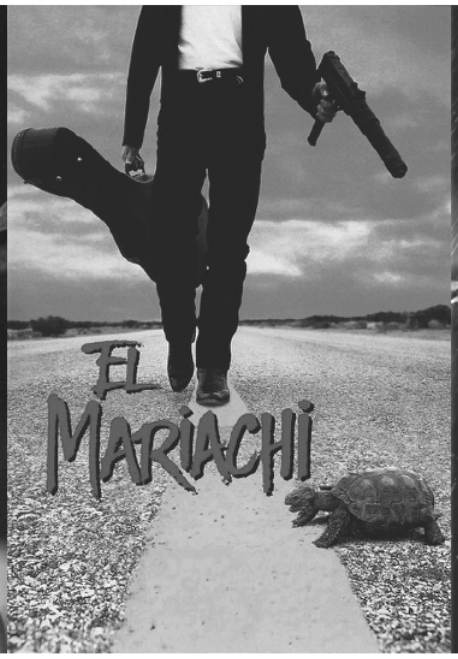
网络众筹

在互联网时代，“众筹”这个词大家都不陌生，其实在微电影领域，众筹平台很早之前就已经出现了。为了让才华出众的微电影制作人有足够的资金完成自己的作品，制作人将剧本大纲、团队简介、影片预告、拍摄剧照等信息公布在众筹平台上，并且设置不同的众筹金额，根据投资不同，相应的回报也不同，如何回馈由团队自行决定，以此方式为制作团队筹集资金。

微电影众筹由来已久，这样的方式为很多刚入行的新人提供了筹集资金的渠道，只要投资人认为你的作品有潜力，具有商业价值，就会为你投资。近些年，有很多优秀团队从众筹开始逐渐走向成熟，对于微电影新人来说，众筹具有极大的帮助作用。

第2章　导演课

罗伯特.罗德里格兹（Robert Rodriguez）是一名美国导演，他执导的第一部影片《杀手悲歌》使他真正走上了电影之路，也让他成为一名传奇式的低成本独立电影制作人。2005年，罗德里格兹执导的风格电影《罪恶之城》火遍了全美，备受影迷推崇。罗德里格兹最显著的拍摄特点就是以小博大，用低成本去实现大制作，并且取得成功。相信他的个人经历对每一个梦想拍电影的朋友会有一定的借鉴意义。



罗伯特·罗德里格兹　《杀手悲歌》　《罪恶之城》

谈起这名才华横溢的导演，如果问他为什么会取得这样的成功，答案不会是“为自己的事业多么拼命”“具有多么强的进取心”“有多么崇高的奉献精神”等这些陈词滥调。他的成功只是源于他的兴趣，只要真的喜欢，大胆去做，终会有所收获。罗伯特·罗德里格兹执导的真正意义上的处女座《杀手悲歌》推出时，他只有23岁，影片耗资仅7000美元，拍摄人员只有一个，就是他自己。这个单枪匹马、仅凭一己之力拍摄的一部制作精良的大型电影轰动了好莱坞，有3家大型电影公司都想高薪聘请他，最后罗德里格兹选择签约哥伦比亚电影公司。这是一部西班牙语电影，公司为他做了英语配音，仅此一项就超过了拍摄影片的全部

费用。《杀手悲歌》在圣丹斯电影节上荣获最佳剧情片的观众奖，并在柏林、慕尼黑、爱丁堡、多维尔等电影节上连连获奖，成为由主要制片厂发行、成本最低的影片，以及首部在西班牙上映的美国影片。就这样，罗德里格兹真正走上了自己的电影之路。如果你认为在开始的时候只是因为没钱才不得不低成本拍摄，那么你就错了，在拍完《间谍小子》后，财大气粗的老板要求他下一集一定要花上6000万，因为他的前作只花了3600万，言下之意，下一集一定要投更多钱，做出更好的效果。结果罗德里格兹使用了同样的制作经费，画面效果却变得更加炫目了。

以上就是这位才华横溢的导演——罗伯特·罗德里格兹的故事。

导演是干什么的

导演其实是个苦差事，无数人为了虚荣而争做导演，殊不知你要自己组建团队，对创作任务、拍摄任务、演员指导、后期剪辑、影片发行洽谈等所有的事情，作为影片质量的最高负责人，事无巨细都要去参与、沟通。导演的压力其实很大，如果是拍片子的新手，剧组团队不健全，人员不充裕，那么这就是一个更加苦不堪言的头衔，因为身兼数职，还要通宵熬夜，四处拉赞助，到处找关系，各个环节不得不身体力行，为了最后的效果达到预期的水平，不努力是不行的。所以当你想成为一个导演时，也要有足够的心理准备，你将为此付出很多，不管遇到什么困难，都要拼命扛下去。毕竟，还有什么比拍摄一部完全具备自己特色的影片更让人感到激动不已、幸福感爆棚的呢？

虽说都是导演这个行当，但是做法还真的存在着地方差异。以美国为首的西方发达国家，影视产业发展成熟，具有一套完善的工业流程标准。影视公司的制片人是影片的最高负责人，他会根据剧本寻找合适的导演，每个部门各司其职，导演除了导戏，没有其他的权限，因此也轻松很多，全部的精力都专注于导戏。在影片最终上映之前，导演都不知道自己拍的电影究竟是什么样，因为导演是不能进剪辑室干扰剪辑师的。

但是在我国电影界，导演想要优哉游哉地只想导戏，那是不可能的。实际上，我国电影产业的发展还不成熟，处于一个刚刚起步的阶段，因此导演往往处于身兼多职的境地。他需要自己拿着剧本，四处联络演员，寻找投资商、广告商，拍摄期间还要保证资金的充裕、演员的配合、器材的稳定运作等很多琐碎的事情。拍一部戏，导演要操最多的心，肩负最大的责任，同时也承受最大的压力。读者可能会想，我们是做微电影，也不是做院线电影，应该不会这样吧？其实，院线电影也好，微电影也罢，都是大同小异的。微电影麻雀虽小，五脏俱全，作为导演，可能面临的困难要更多。

导演的工作不仅仅是坐在导演椅上指挥电影的拍摄那么简单

导演作为一个剧组的总指挥官，要指挥各个部门，也必然要求自己“十项全能”。何为“十项全能”？就是不但要具备引导演员表演、把握拍摄现场的能力，而且对于舞美、灯光、道具、剪辑更是都要懂。虽然在韩愈的《师说》中有“闻道有先后，术业有专攻”之说，但是导演一职的工作性就要求你首先必须是一个杂家，不求各个方面都能做到精通，但你至少要做到略懂。所以会有一些导演自编自导，或者也会在网络上推出所谓的“导演剪辑版”。这至少说明，导演除了本职工作以外，在其他方面也要是行家。

导演应具备的基本素质

一名导演最应该具有的基本素质是什么？是别出心裁的叙事技巧、过人的镜头运用，还是面对困难时强大的心理承受能力？这些都应当具备，但绝不是最基本的。你所要表达的东西、兴趣、风格这三点绝对是最重要的，缺一不可。

兴趣先行

科技的进步，拍摄成本的降低，自媒体、新媒体的大行其道，入行门槛的降低，使得微电影这个行业渐渐兴起，日趋火爆。这样的好机遇，也让很多鱼龙混杂的各类人混迹其中。你只有心怀热爱，才会坚定不移地去做，即使不堪重负、困难重重，也会坚持下去。但是如果你只是把这个行业作为谋取利益的场所，那么奉劝你趁早离场，这不是一个可以轻易赚取快钱的行业，也不是一个可以让你功成名就的行业，做微电影远没有大多数人想象的那样有趣。我国的电影产业还远不成熟，称微电影为一个行业或者产业还太早。这只是互联网孕育的一粒传播艺术的种子，想要发芽，想要茁壮，需要的是很多优秀人员的努力以及商业模式的形成与完善。如果你真的热爱，请保持你的兴趣，认真对待，享受其中的过程与乐趣，拍出好的作品，为这个行业贡献一份力量。

• Duncan Jones sizes up two of his actors on the set of Warcraft.
FIRST LOOK

《魔兽世界》导演片场执导

编剧是写故事的人，而导演是讲故事的人。在生活中，我们会发现，同一个笑话，有人可以讲得让你捧腹大笑，而从其他人嘴里讲出来，意思却差了很多。他们间的差距就是讲故事的功底所造成的实力上的悬殊。如何把故事讲得动人，讲得生动，讲得独具个人特色，这是一个非常值得思考的问题。

对于一个文艺工作者而言，个人风格足以达到安身立命的程度。你的风格，你的特色，是让别人能一眼认出你、专属于你的文艺气质。一提到张艺谋，你会想到什么？浓墨重彩，大场面，人员众多，气势恢宏，金碧辉煌。提到冯小刚，你会想到什么？善于运用大景深的特写镜头，文戏是王朔式的幽默风趣并暗藏深意，武戏是张涵予、廖凡式的粗犷硬汉。提到迈克尔·贝，是霸气无比的特技；提到罗兰·艾默里奇，是漫天的末日气息；提到周星驰，是无厘头的搞怪；提到吕克·贝松，是李昂的孤独，是《第五元素》的科技，还是让你想到Lucy（电影《超体》）那双震慑着每一位观众的眼睛？

《超体》：Lucy的眼睛震慑着每一位观众

对于一个导演，一个想做作品的人而言，别人会如何想到你，会以怎样的方式记住你，会怎么看待你，这所有的一切都体现在你的作品里。你的作品说明了一切，所以一定要让别人一看就知道是你的东西，没有模仿，没有抄袭，原汁原味，只属于你。怎样才能拥有自己的风格？在刚开始的时候，你可以去尝试，去模仿，去学习，但是当你真正想做属于自己的独立作品的时候，你的风格只能靠你自己去摸索。当你找到了最适合自己的风格后，它就像你的烙印，深深地植根于你的每一部作品中，为你的每一位观众所铭记。

电影的本质就是表达自己

所有文艺作品，无论是小说、美术作品、影像，还是雕塑，都是在表达创作者的内心。对于微电影而言，无论你拍的是什么，都要做到言之有物。如果说科技与商业的意义是推动社会的进步与发展，那么文艺作品的意义在哪里？这是很多人讨论的问题。记得作家莫言在诺贝尔奖颁奖典礼上曾说过，“文艺作品对于人的现实生活而言，看似是没有意义的，但是文艺作品的意义，就在于它的无意义。”对于文艺作品，有内容、言之有物、自圆其说的是有意义的，空泛的、虚无的、空洞的可以说是抽象派、浪漫主义。

实际上，文艺作品本身就是主观的东西，只要坚持自己的想法就好，做的片子最好能表达自己的真情实感，如若不是，至少也要明白自己拍的是什么。

《爆裂鼓手》：一个热爱音乐的年轻人努力地想要成为顶尖的爵士乐鼓手的故事

导演的价值观取向

微电影的发展，通常有两种不一样的价值观取向。一种就是选择紧跟市场需求，什么题材火拍什么。大电影看票房，网络影视看点击量，为了点击量，无所不用其极，只要点击量高，广告效应达到了，赚钱就可以了。这是把行业当成了赚钱的工具。还有一种价值取向就是忠于自己的内心，只拍自己觉得好的东西，表达自己，哪怕无人观赏，哪怕市场不买账。面对这样的问题，可能会引发一场关于艺术电影还是商业电影的学术讨论。韩寒在《后会无期》上映后的一次演讲中说道，我们用太多的时间去考虑别人想什么，结果却忘了自己想什么。每个人的价值观不同，当你面对这个问题时，相信在你的心中已经有了自己的答案。

导演的价值观取向决定着其作品的发展方向

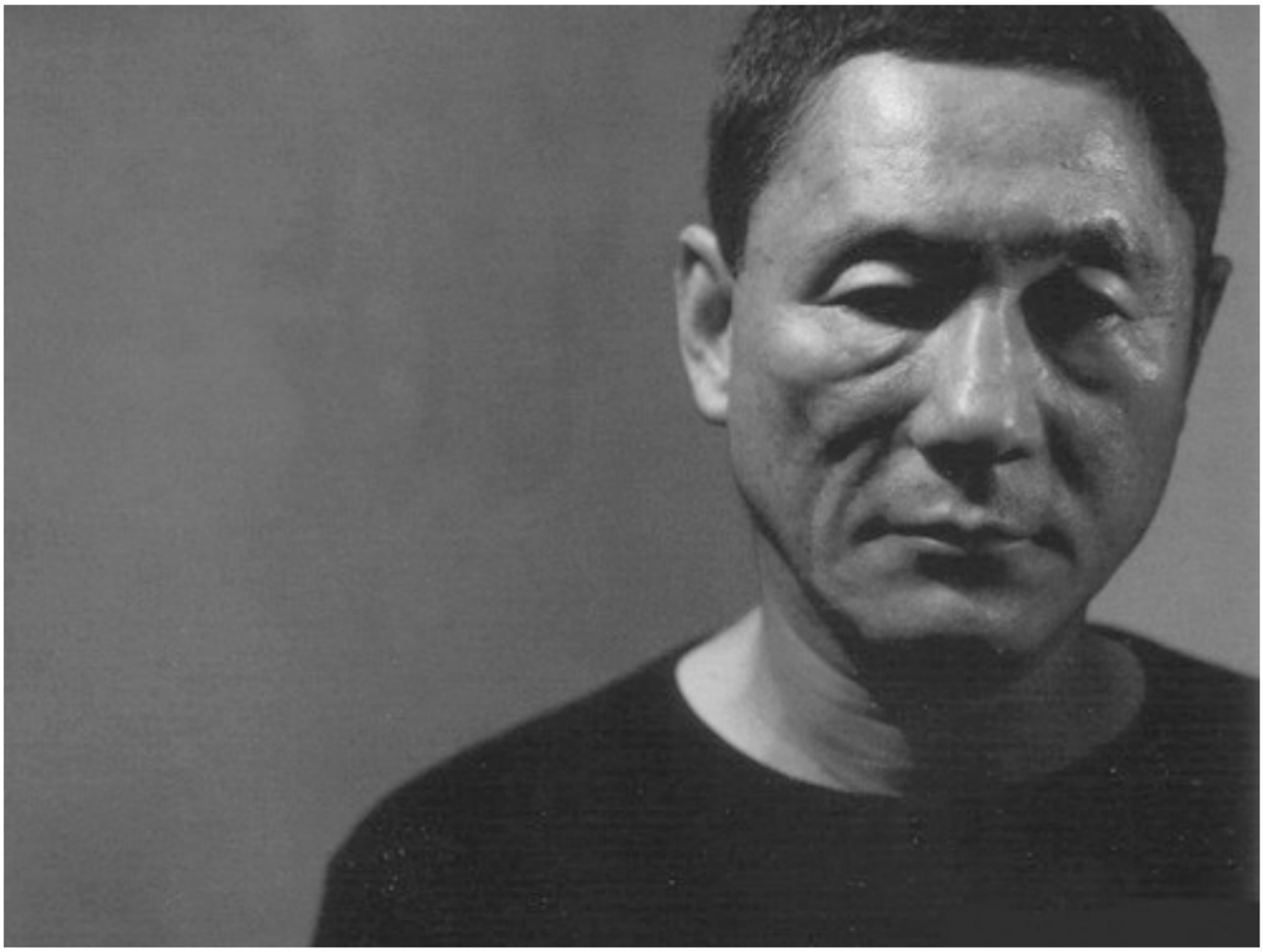
熟悉镜头语言的运用

电影本身就是用镜头去表现的一门艺术，所谓镜头语言，就是通过镜头去讲述故事的方式，只要能通过镜头去表达你想要表达的东西，那么其中镜头的运用就可称为镜头语言。作为导演，在一部戏的拍摄过程中往往是一个杂家，虽然在拍摄的是摄影师，但是对于整体画面的把控、故事顺畅的衔接，导演起到了决定性的作用。有一些片子出来以后，画面衔接得很糟糕，外行导演责怪摄影师，其实只是导演自身的失职罢了。作为一个团队的核心，导演对于镜头语言的运用决定了他的叙事风格和影片的基调，是展现个人特色的绝佳方式。仔细观察你会发现，冯小刚的电影喜欢用大光圈及特写镜头去表现人物，而张艺谋的影片却偏爱小光圈、大景深的镜头去描绘人物情感。这是一种通过镜头语言呈现出来的风格。

《居家男人》：圣诞夜的雪，他的表情告诉我们现在的他很享受，仿佛可以知道他是享受现在的高水准生活

直截了当地说，镜头语言就是拍摄方式加后期处理。在前期拍摄的时候，涉及推、拉、摇、移、升、降、俯、仰、甩、悬、空、切、综、长、反打、变焦拍摄、主观拍摄等多种拍摄形式，具体画面还涉及前景、后景、景别的相关知识。由于镜头语言的部分属于“摄影课”中的内容，在此就不详细介绍了，只是做一个粗略的介绍。镜头语言在影视诞生之初就离不开前期拍摄和后期剪辑，这二者的配合变化多端，直到今天，电影发展百年之后仍有不同的新奇拍法，所以读者千万不要简单地理解为程式化的流程，应认真审视每一个镜头，精准拿捏每一帧画面。我们无法做到尽善尽美，可能总会留有一些遗憾，但是在影片拍摄制作中，希望它可以是你心目中最好的呈现。

如果你喜爱电影，关注过很多经典影片，那么你可能会惊叹于一些导演精湛的拍摄技艺。比如，人称电影鬼才的北野武，没错，就是那个凶巴巴的日本人，那个玩转“暴力美学”的电影大师。当一代传奇——被张艺谋导演视为偶像的日本大导演黑泽明打算退休的时候，曾说过，未来的日本电影就交给北野武和宫崎骏了。北野武，这个堪称黑泽明接班人的导演，实际上是一个极具争议的人物。



日本导演北野武

北野武是一个打破传统、打破常规、没有路数、跟着感觉走的导演。他完全无视传统电影的模式，提倡即兴表演，即兴摄影，故事跟着感觉走。他按照自己的想法，在感觉上完全自由奔放地制作。旧日本电影里的起、承、转、结的传统制作方式和传统的基本导演技巧、摄影方式及剪接方法都与他毫不相干，甚至旧电影界那些“试图制作新电影的革新派电影人”企图全面否定与破坏传统的方式也与他毫不相关。他没有那种做作、僵硬的辩明谁是谁非的架势，而是依据自身纯真的感性来自由地创作。

北野武用一部又一部优秀作品去诠释他的理念——电影为什么不能这样拍？无可否认，北野武是一个天才。有很多年轻导演自认为自己天赋异禀，其实只不过是初出茅庐，想横空出世。人人都以为自己是第二个北野武，其实不过还只是你自己罢了。韩寒在首部电影《后会无期》上映后，作为青年导演曾发表过一番言论：“没有毫无来由的横空出世，要想打破规则是好的，但是首先要做到的就是让自己足够熟悉规则。”影视制作在互联网时代迎来高潮，但就如同网络小说于文学一样，门槛的降低导致的必然是良莠不齐的作品泛滥于世。电影也好，网络剧也罢，对于影视制作而言，本身是有一套工业标准的，如果你不是真的天赋异禀，可以颠覆电影，那么不按常规出牌、违背行业标准的产物在观众看来只是一个愚蠢的笑话。影视作品不管文艺片也好，商业片也罢，都是大众传播的产物，如果太过于追求自我，做成拍给自己看的电影，可能一时很难让别人接受。在影视领域其实没有绝对的是非观念，《泰囧》创造了国产片13亿元的高票房，作为商业电影，它是成功的，是被广泛接受的。《大话西游》刚上映的时候在我国香港票房惨淡，因为它太超前了，人们的审美还没有进步到这个层面，但是几年之后，我们回过头来再来看这部片子，却都拍手称赞。

《大话西游》经典场景

在艺术领域里，很多事情是很难分辨是非的，因为现在火爆的片子可能会很快被人忘记，而曾经一直不被看好的作品日后却可能成为经典。影视艺术本身就是表达感情的形式，因此，最好的做法是做好充分的准备，掌握扎实的基本功，然后忠于自己的内心地去表达，发出你自己的声音。

拍摄前期要做哪些工作

甄选、改编、创作剧本

下面以我的第一部真正意义上的微电影《重逢》为例，说明如何甄选、改编、创作剧本。

从哪里开始导演工作呢？应该是剧本。正如前面所说的，导演是一个讲故事的人，讲故事之前，你需要确保有故事可讲。《重逢》这个故事源自我多年前的一段经历。那个时候我想把这个故事写成一本小说。小说写了一半，却发现出版无望，难以继续，但这个故事却好像一粒种子在心里生根发芽，后来我萌生了干脆做成微电影的想法。正好自己对影视略懂一些，便集结了身边的朋友，开始了《重逢》的剧本创作。我将这个心中的故事写成了剧本，一共24场戏。

作为一名导演，你未必总会在故事上亲力亲为，这个时候就需要你去寻找自己心中最有冲动、最想要表达的故事，这可以是编剧做的，也可以投资哪位剧作大师的经典，抑或是话剧，也可以是黄梅戏，或一首歌曲。地球上生活着那么多人，每天都有故事发生，各有各的不同，面对那么多悲欢离合，那么多复杂的感情，总有一种迎合你的感情，也总有一种会让你感触颇多。

《重逢》导演场景

这世界上没有两片相同的树叶，也没有两个人的想法完全一致，导演在开拍前，手中的剧本或许是你最喜欢的故事，但是这真的完全是你想表达的吗？每一个场景，每一个镜头，每一句对白，每一个角色设置，剧情的戏剧化走势，我相信没有第二个人比你更了解自己。在剧本创作中，最忌讳将原作拿出来完全照搬，那样你隐藏了自己，作品也未必会那么让你满意。张艺谋的作品《红高粱》改编自莫言的小说，《金陵十三钗》《归来》则源于作家严歌苓的作品，但是可以看出，张艺谋非常具有自己的叙事风格。如果你们读过原著，也看过电影，

《金陵十三钗》

感受会更直观。冯小刚、姜文等导演的作品，在剧本甄选、改编的过程中，既保留了原著的精髓，同时又加入浓浓的个人风格，这是一个打破又重组的过程。要记住，剧本无论是谁写的，但是，这是你的电影。

《归来》

再创作也好，改编也好，往往都不是闭门造车的过程。在我创作《重逢》剧本的时候，写好第一稿以后，我作为导演兼编剧，跟摄像、后期坐在一起，根据每个人对这部戏的理解以及对影视的见解，开始“头脑风暴”。这是一个很有意思的过程，各

种天马行空的奇思妙想都会出现，不完全关乎剧情，拍摄手法、后期剪辑等各种画面在头脑中逐一浮现。但作为导演来讲，这是一个比较痛苦的过程，因为你要分析每一种想法的可行性，也要考虑它们是不是真的关乎剧情。每一场戏，每一个镜头，每一句对白，它们本该这样吗？它们如何才能变得更好？有哪里不对？这个过程是想法迸发的过程，同时也是痛苦的拒绝过程。曾经可能非常坚定自己想要什么，但是这个时候，你突然茫然了，不知所措，每种想法你都觉得不错，但有些又有说不上来的欠妥，你该怎么做？我的建议是：忠于自己的内心，静下心来，不厌其烦地思考每一种看似不错的想法，然后对大多数说不。你一定要有自己的主见与自己的坚持，不能随便听信他人，这是一部关乎你个人的作品，你要对它负责，所以千万马虎不得，用你自己的价值判断，去艰难地取舍。一个称职的导演，会在剧本讨论阶段，在脑子里就已经拍完了，最后的成片就在你的脑子里。但是，由于经验不足等各种原因，最后看到的可能并非出于你所想，不要紧，慢慢来，每一次尝试都是在向前迈步，你的坚持与努力终会让你的作品如你所愿。

前期准备往往被一些刚开始从事拍摄的朋友忽视，其实，前期准备是一个非常重要的过程，能在前期决定的事情，就不要硬拖到中期拍摄中。有很多朋友忽视前期工作，结果分镜头的确立在中期拍摄时改来改去，这样做会为你带来什么呢？拍摄阶段的工作量剧增，极大降低拍摄阶段的工作效率，拖延拍摄周期，增加拍摄成本，拖延发行时间，最后焦头烂额。如果你继续坚持，就需要承受时间、人员、经济等多方面的压力；如果草草了事，无疑会让你的辛苦白费。我在最初拍微电影的时候深受其害，所以希望各位一定要重视前期的准备阶段。我们回归到剧本，面对没有剧本创作 / 改编经验的人来说，可能对剧本编写一时摸不着头脑，无从下手，不要着急，在接下来的“编剧课”中会详细讲解剧本编写中的那些事儿。

拍摄前期要做哪些工作

甄选、改编、创作剧本

下面以我的第一部真正意义上的微电影《重逢》为例，说明如何甄选、改编、创作剧本。

从哪里开始导演工作呢？应该是剧本。正如前面所说的，导演是一个讲故事的人，讲故事之前，你需要确保有故事可讲。《重逢》这个故事源自我多年前的一段经历。那个时候我想把这个故事写成一本小说。小说写了一半，却发现出版无望，难以继续，但这个故事却好像一粒种子在心里生根发芽，后来我萌生了干脆做成微电影的想法。正好自己对影视略懂一些，便集结了身边的朋友，开始了《重逢》的剧本创作。我将这个心中的故事写成了剧本，一共24场戏。

作为一名导演，你未必总会在故事上亲力亲为，这个时候就需要你去寻找自己心中最有冲动、最想要表达的故事，这可以是编剧做的，也可以投资哪位剧作大师的经典，抑或是话剧，也可以是黄梅戏，或一首歌曲。地球上生活着那么多人，每天都有故事发生，各有各的不同，面对那么多悲欢离合，那么多复杂的感情，总有一种迎合你的感情，也总有一种会让你感触颇多。

《重逢》导演场景

这世界上没有两片相同的树叶，也没有两个人的想法完全一致，导演在开拍前，手中的剧本或许是你最喜欢的故事，但是这真的完全是你想表达的吗？每一个场景，每一个镜头，每一句对白，每一个角色设置，剧情的戏剧化走势，我相信没有第二个人比你更了解自己。在剧本创作中，最忌讳将原作拿出来完全照搬，那样你隐藏了自己，作品也未必会那么让你满意。张艺谋的作品《红高粱》改编自莫言的小说，《金陵十三钗》《归来》则源于作家严歌苓的作品，但是可以看出，张艺谋非常具有自己的叙事风格。如果你们读过原著，也看过电影，

《金陵十三钗》

感受会更直观。冯小刚、姜文等导演的作品，在剧本甄选、改编的过程中，既保留了原著的精髓，同时又加入浓浓的个人风格，这是一个打破又重组的过程。要记住，剧本无论是谁写的，但是，这是你的电影。

《归来》

再创作也好，改编也好，往往都不是闭门造车的过程。在我创作《重逢》剧本的时候，写好第一稿以后，我作为导演兼编剧，跟摄像、后期坐在一起，根据每个人对这部戏的理解以及对影视的见解，开始“头脑风暴”。这是一个很有意思的过程，各

种天马行空的奇思妙想都会出现，不完全关乎剧情，拍摄手法、后期剪辑等各种画面在头脑中逐一浮现。但作为导演来讲，这是一个比较痛苦的过程，因为你要分析每一种想法的可行性，也要考虑它们是不是真的关乎剧情。每一场戏，每一个镜头，每一句对白，它们本该这样吗？它们如何才能变得更好？有哪里不对？这个过程是想法迸发的过程，同时也是痛苦的拒绝过程。曾经可能非常坚定自己想要什么，但是这个时候，你突然茫然了，不知所措，每种想法你都觉得不错，但有些又有说不上来的欠妥，你该怎么做？我的建议是：忠于自己的内心，静下心来，不厌其烦地思考每一种看似不错的想法，然后对大多数说不。你一定要有自己的主见与自己的坚持，不能随便听信他人，这是一部关乎你个人的作品，你要对它负责，所以千万马虎不得，用你自己的价值判断，去艰难地取舍。一个称职的导演，会在剧本讨论阶段，在脑子里就已经拍完了，最后的成片就在你的脑子里。但是，由于经验不足等各种原因，最后看到的可能并非出于你所想，不要紧，慢慢来，每一次尝试都是在向前迈步，你的坚持与努力终会让你的作品如你所愿。

前期准备往往被一些刚开始从事拍摄的朋友忽视，其实，前期准备是一个非常重要的过程，能在前期决定的事情，就不要硬拖到中期拍摄中。有很多朋友忽视前期工作，结果分镜头的确立在中期拍摄时改来改去，这样做会为你带来什么呢？拍摄阶段的工作量剧增，极大降低拍摄阶段的工作效率，拖延拍摄周期，增加拍摄成本，拖延发行时间，最后焦头烂额。如果你继续坚持，就需要承受时间、人员、经济等多方面的压力；如果草草了事，无疑会让你的辛苦白费。我在最初拍微电影的时候深受其害，所以希望各位一定要重视前期的准备阶段。我们回归到剧本，面对没有剧本创作 / 改编经验的人来说，可能对剧本编写一时摸不着头脑，无从下手，不要着急，在接下来的“编剧课”中会详细讲解剧本编写中的那些事儿。

绘制分镜头脚本

分镜头脚本是创作影片必不可少的前期准备。分镜头脚本的作用，就好比建筑大厦的蓝图，是摄影师进行拍摄、剪辑师进行后期制作的依据，也是演员和所有创作人员领会导演意图、理解剧本内容、进行再创作的依据。分镜头脚本如此重要，但是对于

很多新人来说，却往往容易忽视，导致执行阶段进度缓慢，延长拍摄时间，打乱拍摄计划。分镜头剧本就是在拍摄之前把画面确定下来，确定每一个镜头的拍摄长度、景别、衔接是否自然，让一切了然于胸。有一种说法就是：当一名导演开拍一部影片之前，其实在他的脑海中这部片子已经拍完了。如果只是有故事剧本，而没有分镜头剧本，那么在拍摄现场一定会临时尝试：这个角度会不会好一些，那个角度会不会好一些，灯光是不是要再亮一些，这个镜头时间会不会不够。这样的尝试是新人最容易犯的错误，因为头脑空空，导致的直接后果就是一场几分钟的戏可能要耗费几天的时间，毫无效率可言。结果由于尝试拍摄了大量素材，在后期制作阶段，剪辑师身陷海量素材。而且因为没有一个分镜头剧本可作参考，最后做出来的东西很有可能违背了导演的拍摄初衷，费力不讨好。执行阶段的一切麻烦可能都是来自于准备阶段出现的问题，所以要避免拍摄阶段问题的出现，在前期一定要做好充分的准备，分镜头脚本就是其中重要的一个环节。

分镜头脚本

从理论上来讲，分镜头脚本应该具备以下几点要素。

1）充分体现导演的创作意图、创作思想和创作风格。

2）分镜头运用必须流畅自然。

3）画面形象须简洁易懂。分镜头的目的是把导演的基本意图和故事以及形象的方式大概说清楚，而不需要太多的细节，细节太多反而会影响总体的认识。

4）分镜头间的连接须明确。一般不表明分镜头的连接，只有分镜头序号的变化，其连接都为切换，如需溶入、溶出，分镜头剧本上都要标识清楚。

5）对话、音效等标识需明确。对话和音效必须明确标识，而且应该标识在恰当的分镜头画面的下面。

大家在绘制分镜头脚本的时候可以作为参考来进行自己作品的分镜设置。

下一步要将分镜头脚本交给负责分镜画的部门进行绘制，这样景别、视角、画面中涵盖的任务位置以及景物信息都一目了然。

分镜画

分镜画的绘制通常分为两个阶段。第一阶段是草图绘制，这一阶段主要由导演通过简笔画的形式粗略地勾勒出分镜画中大致的人物、线条、景别等信息，把自己想要表达的画面、镜头的衔接方式以及拍摄形式都简单地体现出来。

不以规矩不成方圆，在了解分镜画之前，我们先来了解一些分镜画剧本的格式。

镜号	画面	内容	对白	时间

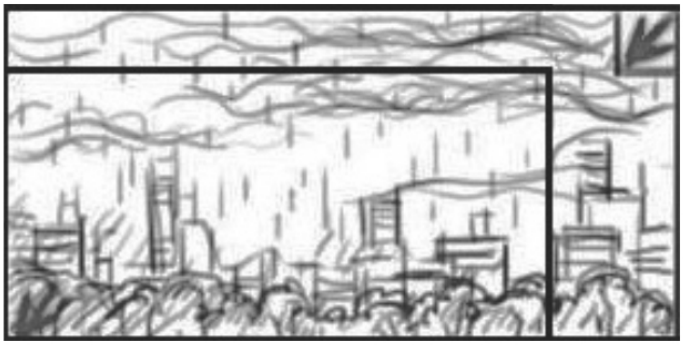
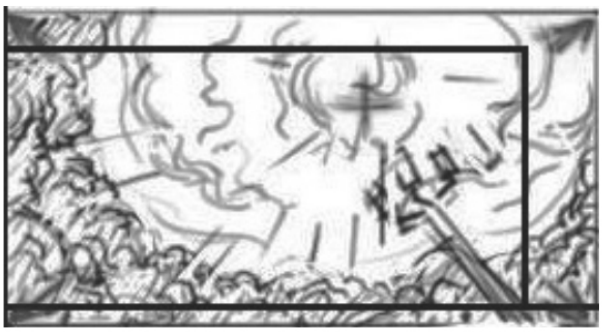
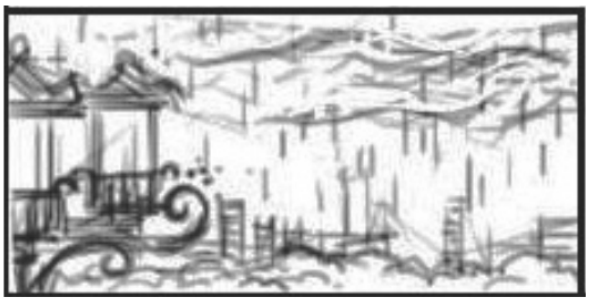
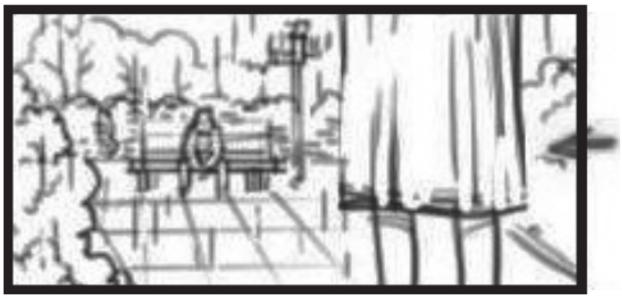
备注：

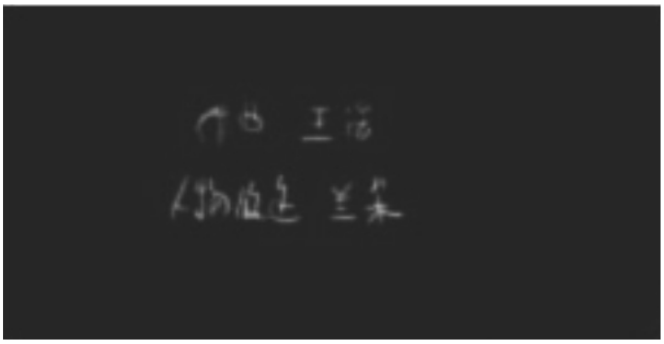
第　　页

分镜画剧本格式

一般的分镜画剧本都是以这样的形式展开的，包括镜号、画面、内容、对白、时间、拍摄方式等信息。

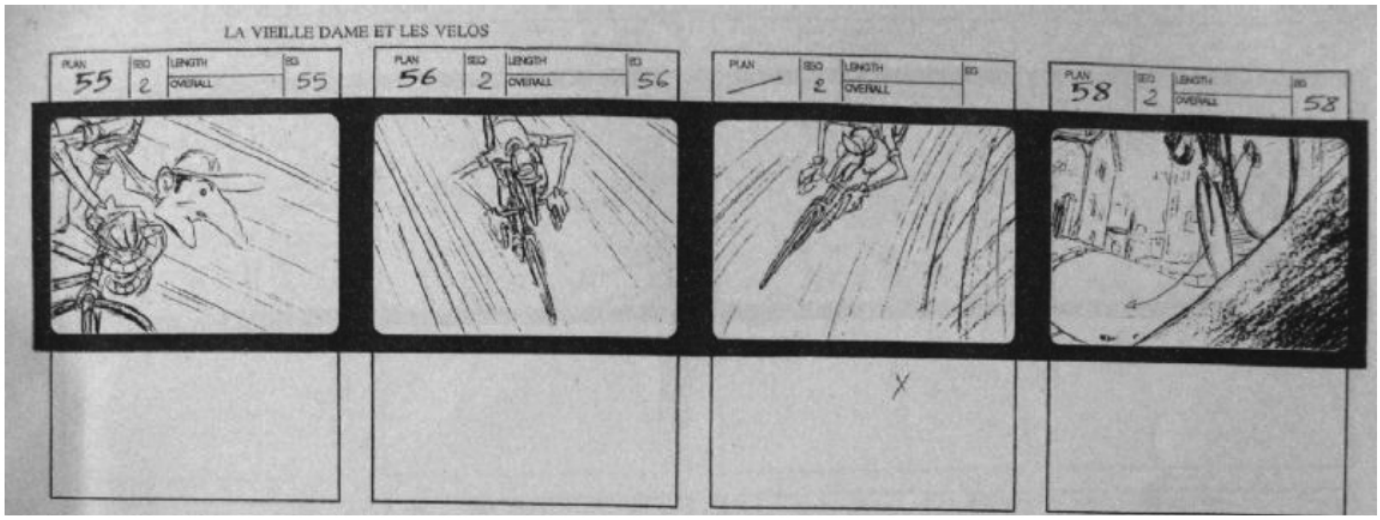
分镜画范例1：

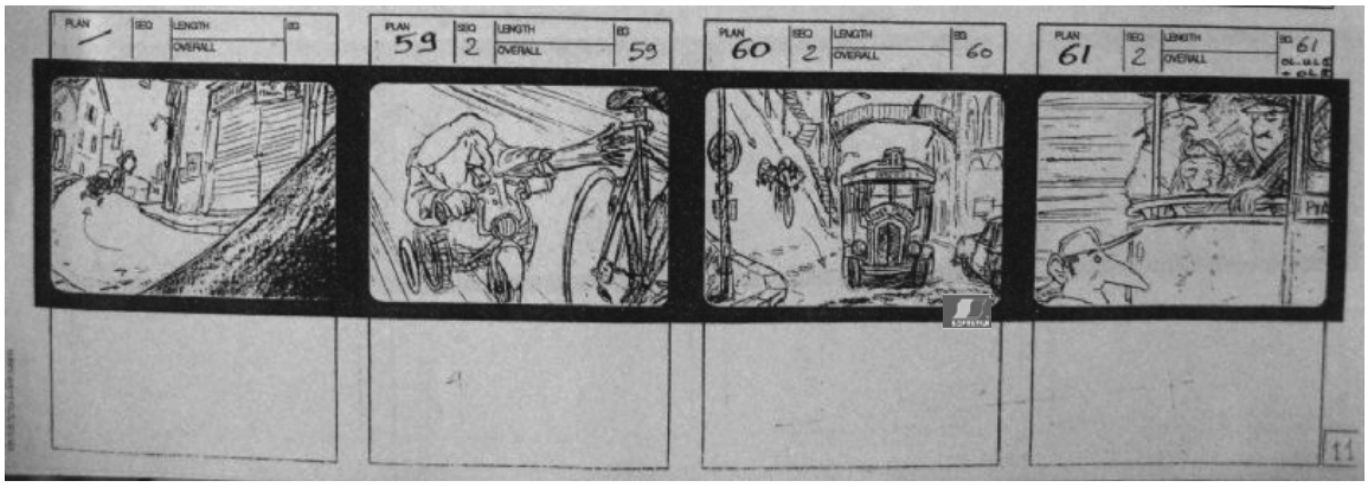
故事（前篇）–1		34’
	黑屏 字幕正中　原著：猫猫 淡出	5’
	淡入　大镜头右上方拉至左下 树木　城市远景灰蓝色天空　中雨 淡入下一镜头	8’
	淡入　以中心点外拉 仰视　树林围绕着天空 与路灯　雨点从上方落下　色调与上图一致 淡入下一镜头	5’
	淡入 近处的路灯 灯上溅起的水花 远景的树木和楼房 厚重的阴云压下来	7’
	矮灌木丛 男主角坐在长椅上 女主角从镜头外走入	9’

故事（前篇）–3		35’
	男：也许明天 依然低着头看着斜下方 肩膀头发沾满了雨水	6’
	淡入　黑屏 字幕：作曲：王浩　人物设定：兰朵 淡出至下一镜头	6’
	淡入 女：为什么要等我？ 男：因为我想告诉你一个故事 女主角上前两步　略微帮男人遮伞	11’
	女：你在这么大的雨里坐着 女人抬头看雨　疑惑微微嘲讽	4’
	女：全身湿透了，只是为了告诉我一个故事？ 镜头从右上拉至左下	8’

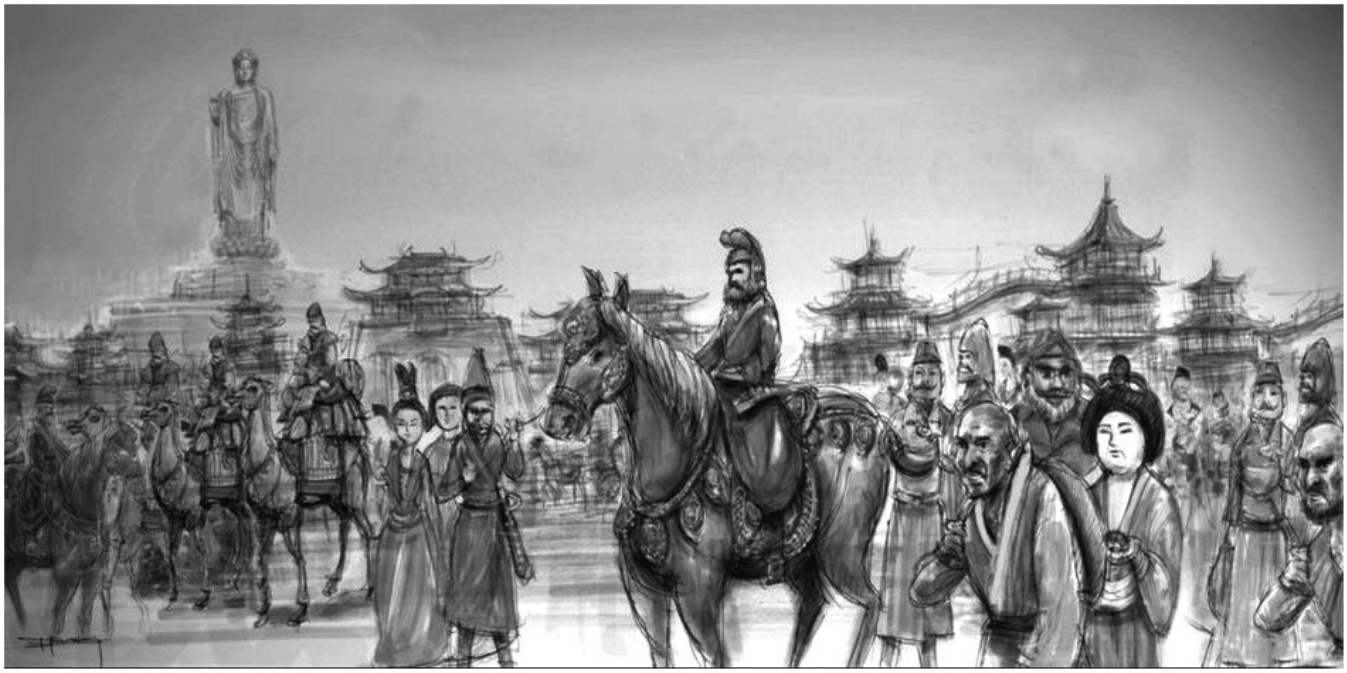
分镜画范例2：

分镜画范例3：





有了导演分镜画，下一步就要将其交到剧组中的美术组，美术部门的人员会根据导演的分镜画，并和导演充分沟通后，了解导演的表达意图，绘制出精美的分镜画，这样对于画面细节会表达得更到位，在拍摄前期对于拍摄中的画面信息将会掌握得更加精准。下面我们就来欣赏一下精美绝伦的电影分镜画。



徐克电影分镜画

看完大师的作品，赞叹之余，是不是忐忑不安了？俗话说得好，理想很丰满，现实很骨感。作为导演，可能你的美术水平很一般，团队里也不具备高水准的插画师，小成本制作不像大电影拍摄，很多条件会受到限制，那么该怎么办呢？还能继续拍摄吗？当然还是要拍的！如何解决这个问题呢？

在我拍摄《重逢》的时候，受诸多条件的限制，在前期筹备阶段我的团队中就不具备拥有美术功底的人员。我的解决方法是前期和剪辑人员经过充分沟通，大概制作出一个分镜头脚本，在执行阶段，我们会依照剧本、场地、人员等做出适当的更改与完善。尤其对于经验不足的新人来说，一部影片的制作周期之长、经历环节之多让很多人一下子摸不着头脑，很难在前期做到无一遗漏的规划。现在很多大导演如王家卫、周星驰等都会在片场临时做出改动，电影不是死的，人的想法是活的，万全之策就是在前期尽可能制定一个方案，后期在执行中局部调整、修改、完善，这样在尽可能不拖延拍摄进度的前提下，可以将片子做得尽善尽美，实现导演的所有想法，力求不留遗憾，实现筹备与执行之间的平衡。

冯小刚《1942》分镜画

堪景，熟悉能利用上的所有资源

堪景，就是找寻你心中那个故事最应该发生的地方。以我个人的经验来说，你选的拍摄场地在很大程度上决定了你要拍摄的

题材。这句话和第一句话明显是矛盾的，第一句话是理想，而第二句话是现实。对于爱好者、发烧友和小成本制作的朋友来说，如果我问你，你觉得什么才是最重要的？你可能会说，表达出自己想要表达的东西，拍出唯美的画面，制作出自己脑海中期待已久的作品……如果你心存这样的想法，那么我只想说，你首先要追求的就是拍完它，先拍出来，再谈拍得好不好。你可能认为拍出来太简单了，我们干的就是拍微电影，但是当你真的搭建完剧组，开始了拍摄，你会遇到各种各样的问题，甚至几乎让你想要放弃，我这样说绝不是危言耸听。在刚刚开始做电影的时候，我身边也有一些刚刚起步的朋友，我曾亲眼目睹了他们的美好蓝图，也曾见证了无数人半途而废、所有的辛苦付之东流的情景。堪景其实就是你的追求和你的预算间的博弈，在如今的绿布房里可以实现所有你能想象得到的场景，但是你的预算是否租得起绿布房？你的人员配置能否实现这样的技术？如果你预算充足，人员技术强硬，那么你大可天马行空，否则，在开始做之前就要先学会妥协。

在拍摄《重逢》时，我就将基调定位于一个学生时代的爱情故事，毕竟那时我还是一个大三的学生，而剧本的初衷也是这样设置的。在我刚刚接触的拍摄中，选景涉及医院病房、学校、咖啡厅、公园、家庭内景、商业街外景等环境，都是一些我们生活中很容易接触到的场景。在拍摄《Trouble狗秋》的时候，场景主要是商场内的某个局部、商业街、咖啡厅、台球厅，这类的地方你想想办法还总是搞得定的。但是设想一下，如果想制作一部古装宫廷大戏，你根本就搞不定这样的场景，那么这部戏就不会和各位观众见面了。这就说明了预算对于小成本影片的重要性。如果你认为一定要电影学院毕业、资金充裕、人员齐全、技术过硬才能使你步入影视之旅，那么只是给自己找借口罢了。只要你热爱，那么总会开始。

可利用的场景：咖啡厅、教室、公园等

我拍摄的第一部短片叫作《ET恐慌》，是一部科幻题材的小短片，如果你在网上看到，你会发现全部剧情就发生在一间屋子里，除了搞怪的表演还有初级的特效，现在一看，还真是一部槽点无数的片子。这部不到7分钟的小短片花费了8个小时的拍摄时间，后来我才发现原来这还算进度快的。那时我们的拍摄工具只是一部iPhone3GS，而我也仅仅是一名高中生。当我们把片子上传到网上的时候，心中充满了喜悦与成就感，当时完全没想到，这部简短的小片子会将我带向影视制作这条道路，并且在后来的日子中越走越远。总之，如果你的预算有限，也别轻易放弃梦想，想想办法，总会有出路。愿你们也能早日拍出属于自己

的《ET恐慌》。

组建团队

拍微电影从来都不是一个人的游戏，就连唐僧西天取经都要集齐师徒四个人。要想拍摄一部片子，首先要搭建自己的剧组，只有团队中的人各司其职，分工合作，才能有条不紊地执行工作，通过多方配合，最后这部片子才能顺利地呈现在观众面前。那么剧组中都应该包含哪些职位呢？他们的具体工作又是怎样的呢？

一个剧组往往由导演组、制片组、剧务组、摄影组、美工组和录音组6部分组成，下面我们就来逐一讲解一下他们的具体工作内容。

制片组（制片主任、现场制片、生活制片、外联制片、监制、统筹、财务）

为什么要将制片组放到第一位呢？因为制片组最重要，具体来说是制片人最重要。您可能会问：剧组里不是导演最大吗？那你就错了，制片人也称出品人，就是投资方，是整个剧组中权力最大的。在国外，正常的工作流程是制片人拿到剧本，选择导演，组建剧组，他有权力决定剧组中的一切事物，包括开除导演，甚至终止拍摄。但是除非有特殊情况，一般影片开拍，基本上不会有这样的事情发生。

国内的电影产业发展并没有像美国好莱坞那样成熟，所以在中国市场环境下并不是制片人寻找导演，更多的是导演想拍一部戏，然后找到投资人去谈合作，拉投资。所以组建剧组这样的事情本应该由制片人来做就好，但为了符合我国影视业的情况，我还是将这部分内容归到了“导演课”一章中。理解了制片人的概念，其他职位就很好理解了，例如制片主任就是行使制片人职能的，因为制片人都是大老板，可能同时投资两三部片子，可能分身乏术，所以这里制片主任就代表制片人来管理剧组。生活制片就是管理剧组人员的吃喝拉撒，基本上属于负责人员的生活起居。后勤人员、外联制片就是寻找外景，并且确保场地可以使用、租借影棚之类的事情，并且监督外景的戏可以顺利执行。监制的职能主要就是在拍摄过程中整体把握拍摄进度，适当提出意见，修正错误，主要起到一个监督的作用。统筹则是负责安排拍摄计划、拍摄日期、时间、地点、出行方式等工作，其目的大体来说就是一个替导演分忧的角色。财务的职责可想而知，主要负责拍摄开销、演员薪酬结算等工作，替剧组管钱。

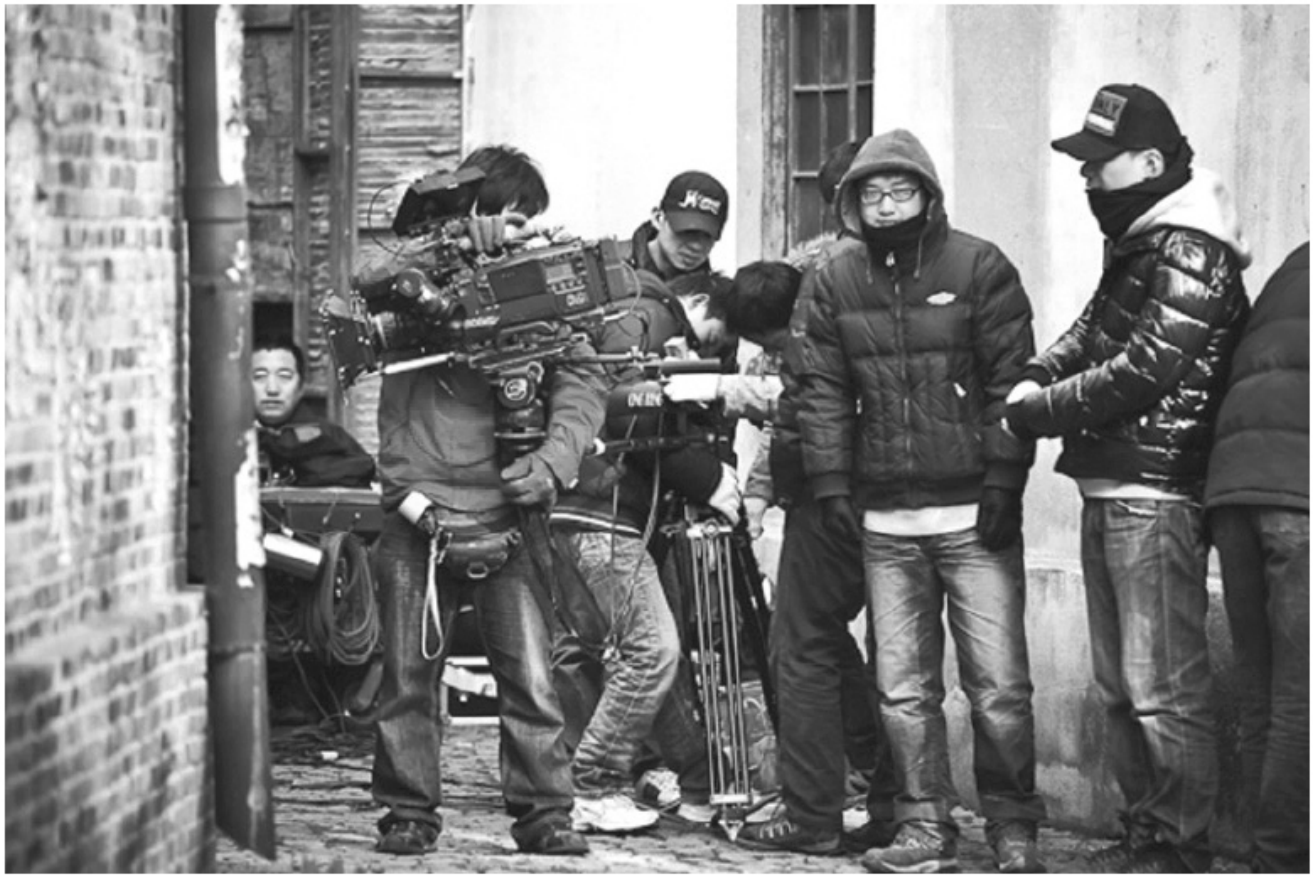
导演组（导演、副导演、执行导演、场记）

导演的职责主要是修改剧本、选演员、拍摄电影。你可能会问：我们的导演课讲了这么多，为何导演的工作说起来这么简单呢？首先，导演的职责拍摄电影，其实这本身就是一个各方技能汇聚的一个角色，再就是我们在拍摄时期虽然有一套工作流程，但是现实往往不具备这样的人力资源与财力资源，所以导演作为一个剧组的核心，自然肩负的责任也要大于其他职位，本章一直在讲如何做一个导演，至于副导演、执行导演、场记等职务大概可理解为担当辅助导演更好地完成工作的角色，其中很多工作内容多有重叠，这里就不详细介绍了。

变形金刚4导演香港拍摄

剧务组（剧务主任、剧务、剧务助理）

剧务是影视剧摄制过程中的日常事务负责人，其主要工作任务是在制片主任的直接领导下，做好衣、食、住、行等方面的工作。因摄制组人员众多，大的组可达100多人，有些大的场景可达几千人甚至上万人。剧务主任还负责与这些人的所在单位及有关个人、家长等方面打交道。他要调动剧务组全体成员，分派各处、及时联系，同时在预定的时间内做好各项准备工作。他们的工作重心在两头：一是开拍前，一是拍摄后，所有的“杂事”都由他们全权处理，别人、别的部门一概无权过问。剧务主任领导下的几名剧务、场务各有分工。有的人负责车辆调配，有的人负责食物、饮料的采购供应，有的人负责财务，与会计共同解决经费账目问题。还有的人负责全组人员的车、船、机票，开具各种证明信件等。



剧务在片场忙碌

根据摄制组的大小不同，这些人员分工也因人数多少而变化，小的组一个人要同时负责几项事务。一切取决于所拍摄题材的规模大小。

摄影组（摄影师、副摄影师、摄影助理、机械员、灯光师、灯光助理）

摄影组的职能就很好理解了，就是负责影片拍摄摄影机的掌镜、拍摄场地的布光等相关事宜，我们会在以后的内容中详细为大家讲解关于摄影师和灯光师应该掌握的知识，这里就不赘述了。

摄影师的工作剧照

美工组（总美术师、副美术师、美术助理及服装、道具、化妆等小组）

美工组的主要工作包括海报设计、化妆、道具等。化妆、道具不必多说，海报设计对于互联网时代的推广发行起着重要的作用。对于以网络为播放渠道的微电影来说，要在主流视频网站上推广，影片海报是影片给观众第一个视觉化的体现，在影片宣发阶段起到至关重要的作用，而这些工作基本都要靠剧组中的美术来完成。前期的分镜画绘制，以及拍摄过程中画面的构图指导也基本都要有美术的参与或负责，所以说美术对于一个剧组有非常重要的价值。

工作中的美术师

录音组（设录音师和录音员）

很多人认为电影是光影的艺术，所以对镜头拍摄、画面构图格外重视。其实电影是一门声画艺术，声音给人的感受甚至比画面更为强烈。录音组处理的工作涵盖演员台词、环境音等多个层次的声音录取，录音员需要全程跟随拍摄，并且要一直举着麦架子，也是一个辛苦的活儿。但是声音摄录的质量直接关系到最后的成片效果，因此不应该被忽视。

前文讲的是一个剧组的标配部门和应该具有的人员配置。但是不得不说：理想很丰满，现实很骨感。作为小成本电影制作，微电影的团队会受制于团队规模和资金，对于这一点我深有体会。在面对很多困境的时候，还要不要继续？答案当然是肯定的。但是该怎么继续呢？这里分享一下我的拍摄故事，希望能对各位朋友有所启发。

在拍摄《重逢》的时候，团队的核心人员不足5人，我们想到的解决方案就是每个人身兼数职，把繁重的工作分配给有能力胜任的不同人员，这样对于团队中的每个人无疑都提出了更高的要求。我作为导演还同时兼任制片、编剧、统筹等角色，而后期则兼任剪辑、调色、监制等角色，摄像师同时兼任了分镜画的绘制等角色，至于剧务、场记这些角色，基本上都是每人轮番上阵。不论是演员还是制作人员，在那段时间中都经历了一段非常辛苦的过程，我们在拍摄和制作的过程中同甘共苦，共同经历了一段难忘的时光。

录音师工作剧照

《重逢》核心团队

身兼数职的经历除了让人心力交瘁以外，还是对个人能力的极大考验。所谓术业有专攻，我认为，有些角色是一个团队中一

定要具备的，第一是可以掌控一切的导演，第二是写出好故事的编剧，第三是对镜头画面有充分理解的摄像，第四是经验丰富的后期。这些是一个剧组的骨架，具备这些人员，一部戏才有了基本的保障。如果蛮干一通，很可能最后拍出四不像的垃圾片子，白白费力气而已。如果这些人员已经具备，那么缺少其他人员，不用惧怕，困难总会克服。如果基础人员都没有配备整齐，那么就不要着急开始，多学习，多充实自己，多花时间去寻觅这样的朋友，或者在预算中拿出部分投资在此，花这个时间和钱绝对是必要的。

微电影《重逢》

导演和剧组人员的关系

既然提到了剧组，那么我在这里和大家讲一下在剧组中导演和剧组人员的关系该如何处理，因为这直接影响到决策能否被顺利执行，在影片制作阶段的效率如何，以及最终成片效果能否如预期的一样。

《低俗小说》：导演昆汀·塔伦蒂诺在片场指导群戏

剧组中的管理制度

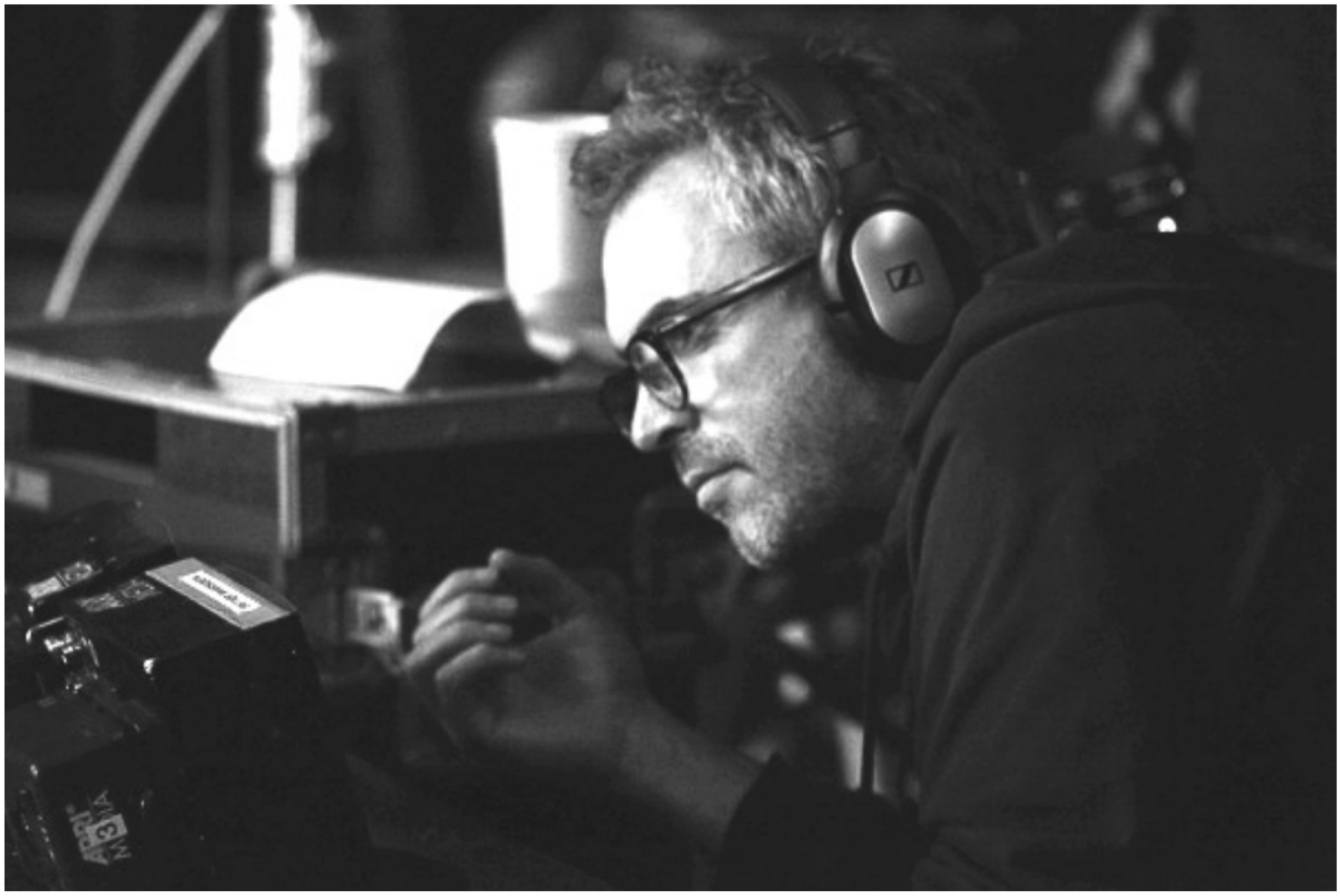
有人说，剧组就是一个小社会，人际关系很复杂，自然要有相应的管理制度，导演是总管理者。为了让拍摄得以顺利进行，专业的制作团队需要的最基本的职业素养就是服从导演。导演在一个剧组中享有最高的权力，但是同时也肩负最大的责任，这就要求导演要对制片过程中的各个环节，事无巨细都要考虑到，能否顺利地执行，就要看导演以一种怎样的态度去协调管理各个部门的配合。

如果是大中型的团队，行业规范以及职业素养都不会在拍摄过程中影响到导演的权威性。之所以说到这些，是因为很多从事微电影拍摄的人并非专业出身，聘请的演员及制作团队可能是身边的朋友，或许聘请人员的薪酬并不高。在资金紧张的情况下，想让演员及制作团队积极投入工作，如何维护导演的权威性会让很多新手不知所措。一个团队做出的东西最后会作为导演的个人作品，在不能给予别人丰厚报酬的时候，你需要让其他团队成员能获得金钱以外的东西。你能给演员带来什么？你能给制作单位带来什么？这就是影片的营销，一部点击量逾百万的作品，制作单位的成员一定感到由衷的骄傲，即便没有赚到什么钱，但是对今后的事业发展也会有极大的帮助。这一切都建立在影片成功的基础之上，但是在影片开拍前，导演也不清楚自己的片子会有怎样的成绩，观众会持怎样的态度，更无法对影片的点击量做到准确预判。但是作为导演，在资金不充裕的前提下，你一定要让团队成员都相信这部片子会成功，让他们相信自己的生活也会因为这部片子而变得不一样。总之，就是要取得团队成员的信任。

让团队中的每个人都有对自己作品的自豪感，有“作为团队一员”的归属感，这如何实现呢？我的办法是效仿乔布斯在开发第一代Mac时的做法。当年乔布斯耗费了很多时间和金钱打造Mac，在这款产品上市时，他将参与开发的每一个人的名字都刻在了电脑内部，虽然用户可能不会看见，但是参与的每个人都会知道自己的名字就在其中，所以这是一种有别于金钱的、精神上的满足。我在资金不足、不能给予团队人员金钱上的回报时，会在影片的宣传海报上尽量将团队成员的名字体现出来，即便是非核心创作职务的成员。我想让团队里的每一个人都知道，他们不是在为别人做这部作品，这部作品属于团队中的每一个人。

在团队成员之间取得相互信任并不是为了让大家感觉多了一位邻家大哥，而是为了可以更好地工作。影片制作中，导演要扮演的更多的是一个严厉的角色，有时为了达到预期的效果，难免要一次次重来，对于演员、摄制等环节出现的问题，导演需要极其有耐心地去一一解决，甚至有时会火冒三丈、大发雷霆。这些都是一名导演在工作中非常正常的状态。导演作为剧组的最高领

导者，一定要做到对影片负责，对参与制作的团队负责，对自己负责。不要因为是朋友就碍于面子得过且过，不要因为疲劳或天气原因就降低标准，必须严格把控片子的质量。



导演阿方索·卡隆仔细监督拍摄现场

导演和编剧的关系

导演和编剧是一对好搭档。之所以这么说，是因为虽然导演经常会自己担任编剧，或者导演被编剧的故事打动，却不能原封不动地拍出来。导演是讲故事的人，而编剧是写故事的人，哪怕他们是同一个人，那么文字和影像的表现差异、处理方式也不完全相同。对于影视制作经验尚浅的导演来说，经常把编剧写的故事照搬过来，结果往往差强人意。导演和编剧应该是怎样的关系呢？导演拿到剧本或者故事大纲，又该如何运作，讲好故事呢？从导演的角度来谈，首先要有的就是自己想要表达的东西，对于一部电影来说，编剧想表达的东西未必完全符合导演的主观意愿，那么这个时候，导演就要大胆地修改剧本。导演只有有主见，才能讲出自己的东西，因此导演在面对剧本时，应多加独立思考。

编剧用文字去讲故事。文字是一种很微妙的表达方式，或直接，或微妙，对于我们博大精深的汉语来说，更是如此，可能仅仅简单几行字，却意味深远，让人思忖半天。影像相比文字而言，是一种更为直观的表达方式，字转化为画面，更多的是靠导演镜头驾驭的功力。“清晨，微凉”，简单的4个字，转化为景象，你就要考虑季节、光线，还要考虑怎样体现凉意。为拍好这4个字，有些专业团队甚至要花费数周的时间。但是清晨真的更好吗？傍晚行不行？编剧的剧本只是一个故事大纲，导演不应受到剧本的限制。改动剧本、添加抑或删减剧情都太正常不过。故事只是一个蓝本，导演的表达更重要，这也是体现导演价值的所在。在文学作品中，作家、编剧可以掌控一切，但是在一部影片中，导演掌控一切。

导演和剪辑的关系

导演和剪辑是一对最忠实的伙伴，剪辑是将零散的片段最终组合为一部电影的魔术师，也是最终决定成片效果的重要角色。导演和后期往往总是在一起，因为影片的拍摄和后期是一个整体，前期拍摄决定了后期剪辑的素材，而后期往往反映了导演最初

想要的画面效果，二者在一起经常沟通与交流，彼此明白对方的想法，才能达到一种工作上的默契。导演往往在创作上会受到来自制片人、投资方的一些压力，而后期是导演忠诚的战友，并且直接对导演负责。关于导演和后期的关系在“剪辑课”一章中还会进一步介绍，这里就不啰嗦了。

导演和其他各部门的关系

导演首先是一个杂家，对于自己想要的画面构图、景深、镜头语言的衔接、布光，都有自己的理解与追求，其他部门往往是导演的分身，通过开会沟通去领会导演的意图，然后呈现出最后令人满意的画面效果。所以导演在和其他部门的协同工作中，更多的是将自己的意思明确地传达，其他部门全力配合，才会将工作井然有序地执行。

面试及甄选演员

演员是一部影片最直接的体现，不论剧本多么好，镜头运用多么娴熟，最直接像观众呈现的就是演员的表演，一个差的表演足以毁掉一切。所以在选择演员上一定不要吝惜你的预算，演员的表演如何往往是决定一部影片成功与否的决定性因素。

在面试演员的过程中，主要应该从形象气质、个人经历等方面去考虑。演员要想演好一个角色，对于整个角色的气质、语气、神态、动作等方面都要有准确的拿捏，对于角色要有深刻的理解，可以走入角色，可以设身处地地站在角色的位置思考，可以在拍摄时随时将自己带入角色中。

《复仇者联盟》：导演乔斯·韦登亲自上阵示范

下面依照我个人的经验，为各位在面试演员中提几点建议。

1）尽量去相关艺术院校的表演导演专业去寻找演员。受过专业训练的学生对于表演的理解更为深刻，舞台经验让他们对于

肢体动作、台词语境的带入也更加深刻，对于角色的拿捏更加到位。

2）寻找身边放得开、形象气质俱佳的朋友。如果你无法找到或者聘请到专业演员，那么对于小成本的微电影拍摄来说，身边的朋友就是你们宝贵的资源。那些外形好又爱耍宝的朋友将是不错的选择，关键要杜绝拍摄时扭扭捏捏、假声假气的表演，用了不合适的演员，无论你有多么好的前期策划，都一定会毁掉你的片子。

3）实在不行，就自己亲自上阵。有些重要角色，如果实在找不到合适的人演，与其被别人毁掉不如被自己毁掉，即使你不善于表演，出于现实的考虑，你也应该是对人物最为了解的人。这事儿以前我就经常干，虽然有种赶鸭子上架的感觉，但是出于现实考虑，也没有办法，不妨一试。

商业模式选择及植入洽谈

任何一种艺术形式，如果没有商业模式的支撑，那么终将沦为个人小打小闹的产物。在影片拍摄之前，商业模式的选定关系到拍摄资金的由来。从你打算拍摄一部自己的微电影作品开始，那么拍摄资金就成为能否成功启动的关键。如果你没有名气，初出茅庐，没有制片人愿意为你一掷千金，那么拉投资的活儿自然落到了各位导演的头上。虽然影片投资和影片质量不是绝对的正比关系，但是无可否认，想要使得影片制作精良，在工业水准上保持专业，那么必须有一定的资金保障，这是做事情的基础。那么想拍微电影该如何筹集资金，如何让自己辛辛苦苦拍摄的电影赚到钱呢？想了解这些问题，首先你要了解微电影这门生意的生钱之道，以及面对财务问题的处理方式。

在影片开拍之前，首先我们来了解一下微电影是靠什么赚钱的。

微电影众筹平台开放日活动

1）企业出钱，投资你的电影，那么作为回报，自然会有品牌产品、门店的植入、厂商的冠名，甚至有可能你的整部影片都沦为品牌的网络营销广告。

2）如果影片足够优秀，可以通过发行渠道在主流视频平台走付费点播这条路，这也是笔不小的收入，但是这对影片的质量要求较高。

3）第三种就是众筹。在微电影众筹网站将你的拍摄计划、剧本、团队名单、剧照等信息公布上去，募集资金。如果众筹成功，你要给予支持者一定的回报，一般会根据众筹的金额多少而设置不同的回报条件，原则自然就是投入越多，回报越大。

4）版权转让。一般是将拍好的影片独家授权给某个发行商或者网站平台，发行商或网站平台会支付一部分资金给影片制作人。

5）广告分成。优酷土豆推出优秀作品广告分成计划，对于点击量较高的作品，视频网站会将广告收入按比例与制作人分成。这种模式对于影片的质量、营销推广的要求就非常高了，但是收入会十分可观。

优酷广告分成

导演在影片开拍之前，一定要明确采用哪种商业模式盈利，这是非常重要的。上述列出的5种模式并非全部，但是也并不是让各位导演去做单选题，很多模式组合得当，自然可以多种并存，例如采用冠名、广告植入的模式运作，在影片拍摄完成也可以授权给发行商做版权授权，或者采用付费点播等形式为影片牟利。但是这一切都是建立在影片质量过硬的前提下。

导演一旦明确了商业模式，自然就要涉及合同的签署，以及拍摄计划的制订，甚至还要根据客户要求改写剧本等。这个时候导演在版权处理上一定要慎重，因为一旦前期导演将版权转让给他人，那么后期影片的收益所得将不会与制片方享有。在签署授权协议书时，如果是独家授权，那么在影片投放上就不能再与另一家平台合作，不然很容易引起不必要的法律纠纷。在合同签署时，如果是广告植入，导演应将产品在何时出现、出现时常，以及出现的场景都要在合同中要有明确的体现，对于客户的要求，制片组要积极磋商，达成共识。在与客户商谈时，建议各位在开拍之前采取预付金的形式，可以是30%~50%，以避免自己付出不必要的损失。在谈钱的时候，应制定清晰明确的合同条款，这对于日后纠纷的处理、责任的划分都将起到积极的作用。

这里说一句题外话，在和很多朋友交谈时，经常讨论这样一个问题，就是作为商业电影，还能否拍出好作品。当然能！不论是经久不衰的《泰坦尼克号》《阿凡达》《终结者》，还是文艺情怀满满的《这个杀手不太冷》等蜚声国际的成功影片都是典型

的商业电影。总有人说，商业片看票房，文艺片靠拿奖，其实电影产业发展至今本身就是一种成熟的商业模式，商业片一样有艺术追求，文艺片一样需要商业上的支持，二者其实只是题材不同罢了。作为低成本的微电影团队，如果拿了客户的钱，有时就需要做一些必要的妥协，放松自己艺术上的偏执，但是对于影片整体的质量把控却不能放松。满足客户需求是对得起我们的职业操守，不降低影片质量是对得起自己那份电影梦。好的作品完全可以兼顾商业与艺术，如果你搞砸了，那么千万不要埋怨客户，只能怪自己学艺不精。但我还是衷心希望看到这段文字的读者朋友，都能坚持自己的梦想，走下去，拍出属于你们自己的精彩作品来。

《这个杀手不太冷》：被奉为文艺经典的商业电影

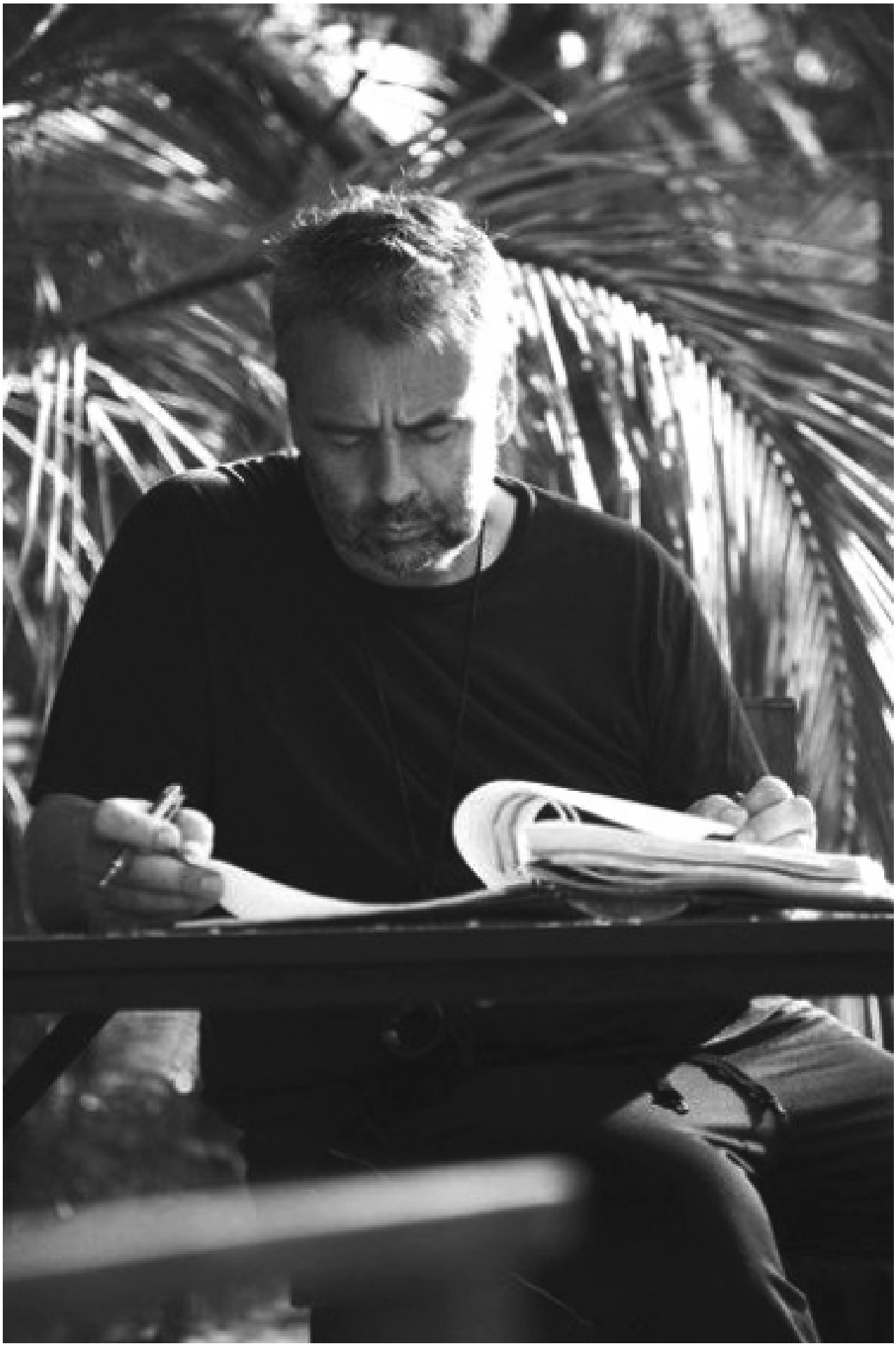
拍摄中期要做哪些工作

经过了前期的筹备，那么下一个阶段就到中期拍摄阶段了，也被称为执行阶段。在执行过程中涉及场面调度、指导拍摄、现场和演员沟通等各种事情的处理。虽然前期已经列出拍摄进程表，也编制了分镜头脚本，但是在中期拍摄阶段很难保证不会出现问题与状况，对于经验不足的团队而言尤为如此。这部分内容我将结合自己的实际工作经验，来和各位读者朋友聊一聊拍摄阶段可能会遇到的那些事儿。

明确及制定拍摄行程

身边也有很多朋友询问过我关于微电影拍摄的一些问题，鉴于初学者对于影视制作的经验相对不足，所以这里我把自己对于微电影制作的一些理解分享给各位，希望能纠正一些各位以往错误的认识，解答各位在实际拍摄中的一些疑惑。

很多没有经验的朋友在和我交流的时候一直认为，电影的拍摄顺序是和最后的成片播放顺序一样，一场接着一场，从头一直拍到尾。其实在影片的实际拍摄中，往往要考虑天气、场景、地点等诸多因素，所以当然不会是从头一直拍到尾，这就需要导演对拍摄行程有一个很具体的规划。对于小成本的剧组，演员时间、拍摄场地、拍摄地点往往让拍摄相比某些大剧组来说会更加的零碎。制订计划是必要的，但是就我个人的拍摄经验来看，变化往往比计划要来得快。例如明天要去拍一个外景，万事俱备，结果偏偏第二天大雨倾盆，为了不浪费时间，只好临时改成室内戏。可能现场又因为某些问题准备不够充分，效果不理想而删掉了所有的素材。大家看到这里可能会心生疑惑：到底要不要制定周密的计划，并且严格执行呢？我想说，拍摄计划是必须制定的，只是当发生变化的时候，考验的自然是导演的随机应变的能力，所以各位导演开拍以前，一定要做好充分的心理准备！



指导拍摄工作

在表面上看，导演的拍摄工作十分悠闲，只是坐在监视器前，喊一句Action，喊一句Cut而已。当然在片场，你能看到的或许也真的就是这样，其实导演要能把控全局，调度各部门的工作，并且对最后的画面起到审视和把控的作用。身为小成本团队的导演在执行阶段，要面对的挑战会更多。

导演和摄像师

专业的摄像师或者精于此道的发烧友都会有一套自己的拍摄模式，我们可以称之为行业标准，或者拍摄风格。他们在工作中会根据自己的经验给导演提出自己的专业性意见。但是这个时候，作为导演，要明确的是，影片是一个整体的作品，那么摄像自然要服务于故事。如果摄像师拍出一个30秒到1分钟的长镜头，或者利用诸如“蜘蛛人”等专业器材拍出一个酷炫的360°旋转镜头，以此来炫技，那么这个时候作为导演的你，要格外慎重，所有的画面都应该是服务于故事和拍摄主题，要符合影片的基调。这个时候，作为导演的你要思考的就是这个画面是否符合你影片的调性，在过渡衔接上会不会显得突兀，能否体现你想表现的主题。如果你认为可以，那么就大胆去用；如果你的答案是不，那么不管多花哨的镜头，你都要在成片时删掉这个素材。做这个抉择有时会让人很痛苦，在取舍之间你可能会犹豫不决，但是没办法，这个决定只有导演来做，这就是导演的职责。

导演和摄像师

导演和剪辑

有些人认为，剪辑负责后期，那么把拍摄好的素材直接丢给剪辑就行了。作为剪辑，是否需要跟组好像没有多大关系，如果你也抱着这样的想法，那么这显然是错的。

导演和剪辑师

如果条件允许，强烈建议在片场导演一定要将剪辑师带在身边。剪辑师负责最后影片的效果呈现，影片的节奏、调性、叙事都是在开拍前就定好的，所以导演拍摄的素材都应以此为最终的目的，即实现预期的视觉呈现。导演把控大局，掌控一切，但也有疏忽跑偏的时候，这个时候，剪辑师就成了一个很好的监督者，因为前期拍摄直接关系到后期制作，剪辑师在与导演的交流中应该充分理解导演想要的画面与基调，所以对于前期拍摄会有一个很好的把控。

如若不然，很容易出现这样的情况，剪辑在拿到素材后痛苦不堪：这拍的都是什么！一个快节奏的片子，拍了一个一分钟的长镜头，这让我怎么剪？片子后期制作好后，导演也许会彻底崩溃，效果和自己当初设想的完全不同，最后陷入导演、剪辑、摄像三方互相指责，对于成熟的大剧组来说，这样的场面极为罕见，但是对于初出茅庐的初学者来说，执行不当，很容易陷入这样的尴尬局面。所以剪辑师的介入对于影片拍摄来说是非常必要的。

导演和编剧

这里我想说的是，编剧并不是剧组的一部分，请不要让编剧参与现场拍摄。在前期策划，提交剧本之后，编剧不要参与到拍摄过程中，编剧的加入起到的积极作用很有限，反而可能起到消极作用甚至干扰影片拍摄和叙事风格。

这里并没有贬低编剧的意思，编剧写了剧本，对于故事最为了解，对于自己写的故事也最有感情，有些编剧其实很不能接受导演大幅度删减剧本，改编自己辛辛苦苦的劳动成果，一定会极力去和导演探讨。当两种叙事风格有冲突的时候，导演是有最高决定权的。当编剧递交剧本的时候，他的工作已经结束了，拍什么和怎么拍都是导演决定的事情。所以在拍摄阶段，为了避免不必要的纠纷，我建议编剧不要跟组。对于经验丰富的团队这是一个共识，但是对于影视制作还不太了解的团队来说，我想这将会是一个很有帮助的提醒。

如何与演员进行有效沟通

在拍摄中期，与演员的沟通是导演最主要的工作，演员能明白导演意图，表演得恰如其分，对于影片拍摄的执行效率、最后

的画面呈现，以及整部影片的成功与否、观众的接受度都起到决定性的作用，是非常重要的环节。那么如何才能给演员传递出有效、准确的建议呢？这里我们不谈演员自身的表演功力，只从导演的层面来讲一讲导演该如何与演员沟通。

依照我的个人经验，导演要想准确传递意见，首先需要导演对于角色有准确的认识，这里的认识是导演对于演员的形体、台词、语气、神态，甚至眼神的角度都要有一个清晰明确的认识，只有这样才会产生更多的有效沟通。如果导演无法明确自己想要的到底是什么，现场一遍一遍地尝试，除了让演员的表演在重复中僵化。拉低状态以外，没有什么益处。据我个人的拍摄经验来看，演员自然出色的表演往往产生于前3条拍摄，后期无限制的重复更多的都是消极的影响。所以作为导演，在要求别人之前，首先要明确自己想要的是什么。

《黑天鹅》：导演达伦·阿伦诺夫斯讲戏

对于经验不够纯熟的导演来说，其实有些方面自己并没有太高的认识，或是一时无法理出一个头绪，当这种情况发生时，导演应持谦虚的态度，一个谦虚的态度往往更能有效率地解决问题，并能赢得剧组其他人员的尊重。

演员在表演的时候，有时会陷入一个误区，就是一时无法满足导演的要求，试过多次，状态还是不对。这时，导演应该在态度上给予支持与鼓励，让演员能够在精神上有所放松，在语言引导上不要去描述一个样子，而是将演员带入一种情景，让演员理解在当时的情境下应该如何做出正确恰当的表现。如果一味追求演员在肢体动作、仪表神态的表现，最后的效果很容易给人一种做作的感觉。所以导演在讲戏的时候，不应是一味的指责与要求，而是想办法营造一种氛围与情境，我想这样对于演员的表演一定会有很有效的帮助的。

预算控制

如果没有大的投资人给你投资，那么预算控制当然非常重要，没有资金，拍摄就很难顺利推行。各个部门都会为了自己的工

作得以顺利执行而向导演申请预算，但是导演心中对于钱一定要有数，做好预算控制。那么，剧组需要花钱的地方都有哪些呢？以下是常规剧组预算花销的项目表（人员酬金），大家可以初步了解一下。

剧本著作权

□文学或其他艺术作品的影视剧改编权

□原创剧本著作权

□剧本修改

□其他合作

□剧本著作权备用金

导演部门

□导演

□执行导演

□第一副导演

□第二副导演

□导演助理

□场记

□第二组导演

□第二组副导演

□第二组场记

□动作导演

□剪辑师

□剪辑助理

□数字特技创意导演

□数字特技制作员

□字幕员

□导演部门备用金

演员部门

□主要角色（1）

□主要角色（2）

□主要角色（3）

□主要角色（4）

□次要角色（1）

□次要角色（2）

□次要角色（3）

□次要角色（4）

□临时演员

□背景演员

□替身演员

□配音演员

□演员部门备用金

摄影部门

□摄影指导

□副摄影

□第一摄影助理

□第二摄影助理

□第三摄影助理

□第二组摄影师

□第二组第一摄影助理

□第二组第二摄影助理

□第二组第三摄影助理

□照明设计

□照明助理

□第二组照明设计

□第二组照明助理

□电工

□机械员

☐剧照师

☐辅助设备操作员

☐特技摄影师

☐特技摄影师助手

☐场工

☐摄影部门备用金

美术部门

☐美术设计

☐副美术

☐美术助理

☐服装设计

☐服装员

☐服装助理

☐化装设计

☐化装助理

☐道具组长

☐道具助理

☐动物道具管理员

☐烟火师

☐烟火助理

☐枪械员

☐置景组长

☐绘景师

☐模型师

☐置景工人

☐美术部门备用金

录音部门

□录音师

□现场录音助理

□后期录音助理

□作曲

□音乐录音师

□乐队

□独奏演员

□歌唱演员

□拟音师

□拟音助理

□音频工程师

□录音部门备用金

制片部门

□制片主任

□生产制片

□生活制片

□外联制片

□剧务

□场务

□第二组生产制片

□第二组生活制片

□第二组剧务

□第二组场务

□司机

□会计

□跟组医生

看到如此繁杂的预算项目，我想很多导演都会倒吸一口冷气，其实这只是行业内正规的摄制组的项目预算表，小成本的微电影剧组则简化多了。所以各位不必有太多的心理压力，虽然钱还是要花，但是如果合理规划所拿到的投资，应该还是可以支撑得

了的。鉴于微电影的团队规模较小，其中也不乏团队成员身兼数职的情况存在，所以具体的预算项目表，大家可以根据自己团队的实际需求自行规划。其实对于相对成熟的团队，一般都是制片人负责管理预算，一般不必导演过多操心。但是微电影小团队的结构简单，商业模式往往是应对客户的需要，所以预算的把控往往就落到了导演的身上。对于微电影团队来说，到底该把钱花在什么地方才是最值的？我个人认为，演员、摄影、剧本、后期都是值得投钱的地方，因为这是直接影响作品质量的环节，如果预算有限，则能省就省，把省下的钱投入到影片摄制和后期推广，把钱花在刀刃上。

后期制作要做哪些工作

后期方面，一些经验不足的导演认为，一部戏杀青了，自己的工作也就结束了。其实只能说导演的工作进行了一半，因为“小黑屋”的日子即将开始了。“小黑屋”的阶段过完后，后期人员可以休息了，但是导演还要去找发行渠道，做影片推广，直到影片正式上线，导演才真正可以休息。所谓能力越大，责任越大，导演在拥有剧组最高权力的同时也要付出最多的辛苦，在别人愉悦休息的时候还要继续工作。那么下面我就来和各位读者朋友聊一聊导演在影片拍完后的那些事儿。

指导、协商、辅助后期人员

影片杀青之后，剪辑师“小黑屋”的工作就要开始了。我们这里要讲一种常规、专业的工作流程，就是导演在后期阶段应该扮演的角色。在一般情况下，导演要做的仅仅是在剪辑师工作开始之时，去进行充分的沟通，提出关于影片节奏、调性、某些地方的处理意见。后期工作一开始，导演应该是不会陪在后期人员的身旁的，因为这样很容易干扰剪辑人员的工作思路，导演交代完，就可以去做其他工作了。

但是对于经验相对较少、团队专业素质有限的初创团队来说，如果后期人员对于影片的理解和把握不充分，这时就需要导演给予一定的指导，来帮助后期人员来完成最终的成片工作。后期制作的内容在后文会有详尽的讲解，这里就不赘述了。至于导演在后期到底要不要干预，干预多少，我想这要根据你的团队中后期人员的功底以及你们对于影片制作的经验而定。凭借多年的制片经验，我给大家的建议是，如果剪辑师是经验不足，刚开始拍片的新手，导演需要多费点心；如果剪辑师有很好的后期基础与电影理解，那么导演还是尽量不要插手，别给剪辑师添乱。

影片交付及工资结算

在成片之后，就是影片交付，根据你的商业模式，是交付广告主还是发行商，开始交付就可以了。成片交付到上线还会有一段时间，不管是广告分成，还是版权授权，都可能不会一下拿到钱，只有广告植入，或者为企业、广告主拍摄的片子会提前拿到预付款。但是演员、后期、摄像的工资在影片拍完都是要结清的，这期间是资金到达的时间差，可能都要靠导演提前垫付。如果有制片人给你投资，那么钱的问题自然不是问题，但是相信大多数一开始投身这个圈子的朋友应该没那么幸运，所以是要有一些资金准备的。

联络发行及推广渠道

有些影片的合同是在前期募集资金时，同时签了影片发行的合同，但是对于更多的制作人来讲，寻找影片发行往往都是在影片成片之后，这个时候导演就需要寻找发行商了。现在针对微电影的互联网推广的发行平台有很多，导演因仔细甄别，最终选择推广实力雄厚并且回报合适的。可以和推广平台建立长期的合作关系，至于合同的条款协商，需要导演和发行商仔细详谈。

在团队规模小的时候，很多时候都需要亲力亲为，在移动互联网时代，论坛、微博、微信、博客、SNS、社区、图片和视频等社会化媒体营销工具的诞生，依托于互联网技术实现信息的分享、传播，通过不断地交互和提炼，对观点或主题达成深度或者广度的传播，利用互联网做影片的微营销，无论是在成本控制上还是推广效果上，都是最佳的选择，至于如何玩转影片微营销，我们在后文会给大家详细讲述。

第3章　编剧课

在写本章内容之前，我考虑了很多，看了很多的资料，希望可以给各位一个尽可能专业的指导。很多看似高深的理论，真的符合这个时代微电影的发展吗？有些被很多专业人士奉为圣经的书籍，是否过时了呢？我的自我坚持与认知，真的经得起推敲吗？我踌躇不决，不知道该如何下笔。后来我决定和各位读者朋友分享个人的一些心得和经验，供大家参考。

写在动笔之前

写剧本前应该思考些什么

编剧在写一个本子的时候应该思考些什么？故事架构、叙事技巧？台词旁白？在下笔写一个故事的时候，什么才是最重要的？在刚刚担任编剧这个角色的时候，这些问题也一度困惑着我。我学了很多叙事技巧，对台词反复推敲，对故事反复修改，后来我认为答案就是，“问自己，你究竟想让观众记住些什么？”故事的主题是要表达什么？最触动人心的就是这部片子的灵魂，至于你把它设置在什么位置，用什么方式去讲，都是去表达主题的方式。明确主题是一部片子的灵魂，也是最重要的。

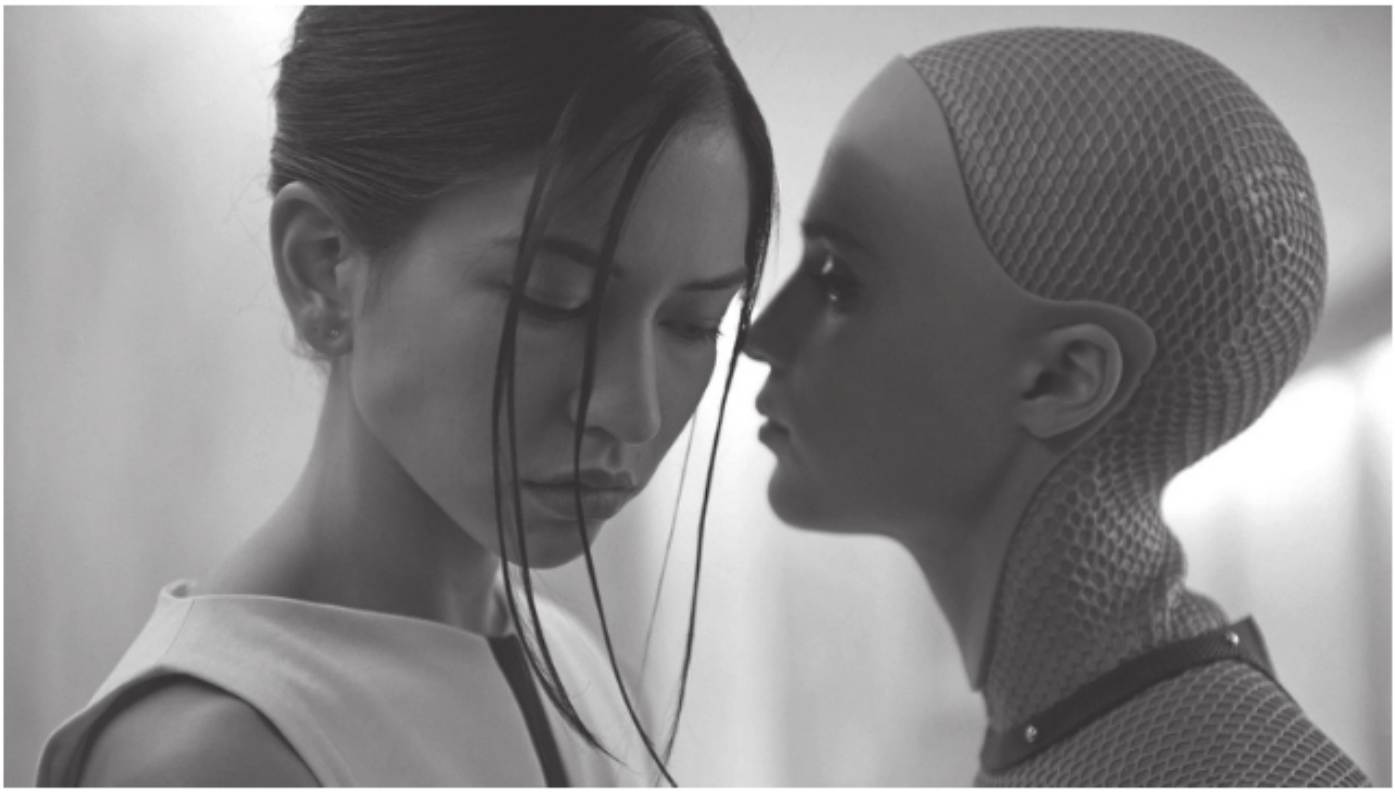
故事是一段，主题是一点，我是这样理解的。你可能认为连要讲的是什么都不知道还写什么？但是纵观现在火热的电影市场，包括热播的网剧、微电影，炒作的噱头和粗制滥造的拼凑数不胜数，抛却特效、颜值，就故事本身而言，你能说出几部让你印象深刻的电影？我想可能是寥寥无几，《小时代》你记住了华服，《煎饼侠》你记住了明星，这是电影的灵魂吗？不，这只是营销的灵魂，是市场营销们该做的事情。身为一名编剧，让故事本身吸引人才是你应该考虑的事情。当你胸有成竹、摩拳擦掌、跃跃欲试的时候，我想你应该问问自己到底想要观众记住什么？要表达什么？叙事架构、人物设置、台词编写是否都是为了这个主题服务的？如果你对此并不确定，那么还是先考虑清楚再动笔吧。

《小时代：灵魂尽头》

《煎饼侠》

拍片子不是一种赚钱的工具，而是一门需要用心的艺术。商业电影也好，文艺电影也罢，影片的主题、基调、所要表达的情感、观点都是一部影片的价值所在，有灵魂的电影不一定是好电影，但没有灵魂的电影一定是垃圾。在《那个杀手不太冷》的结尾，我看到了深深的孤独；在《泰坦尼克号》中，我看到了爱情的伟大；在《机械姬》中，我看到了人类对于人工智能的担忧与思考；在《亲爱的》中，我看到了为爱坚持。我一直把微电影当作电影来看待，人们整天想着如何传播，制造话题，尽可能多地植入广告，却对影片的灵魂闻所不闻，甚至嗤之以鼻。我只想说，再好的营销手段也粉饰不了一具空壳，对你所从事的事情怀一份敬畏之心，尽可能地让你的故事吸引人，这才是作为一名编剧的本分。

《泰坦尼克号》



《机械姬》

写在动笔之前

写剧本前应该思考些什么

编剧在写一个本子的时候应该思考些什么？故事架构、叙事技巧？台词旁白？在下笔写一个故事的时候，什么才是最重要的？在刚刚担任编剧这个角色的时候，这些问题也一度困惑着我。我学了很多叙事技巧，对台词反复推敲，对故事反复修改，后来我认为答案就是，“问自己，你究竟想让观众记住些什么？”故事的主题是要表达什么？最触动人心的就是这部片子的灵魂，至于你把它设置在什么位置，用什么方式去讲，都是去表达主题的方式。明确主题是一部片子的灵魂，也是最重要的。

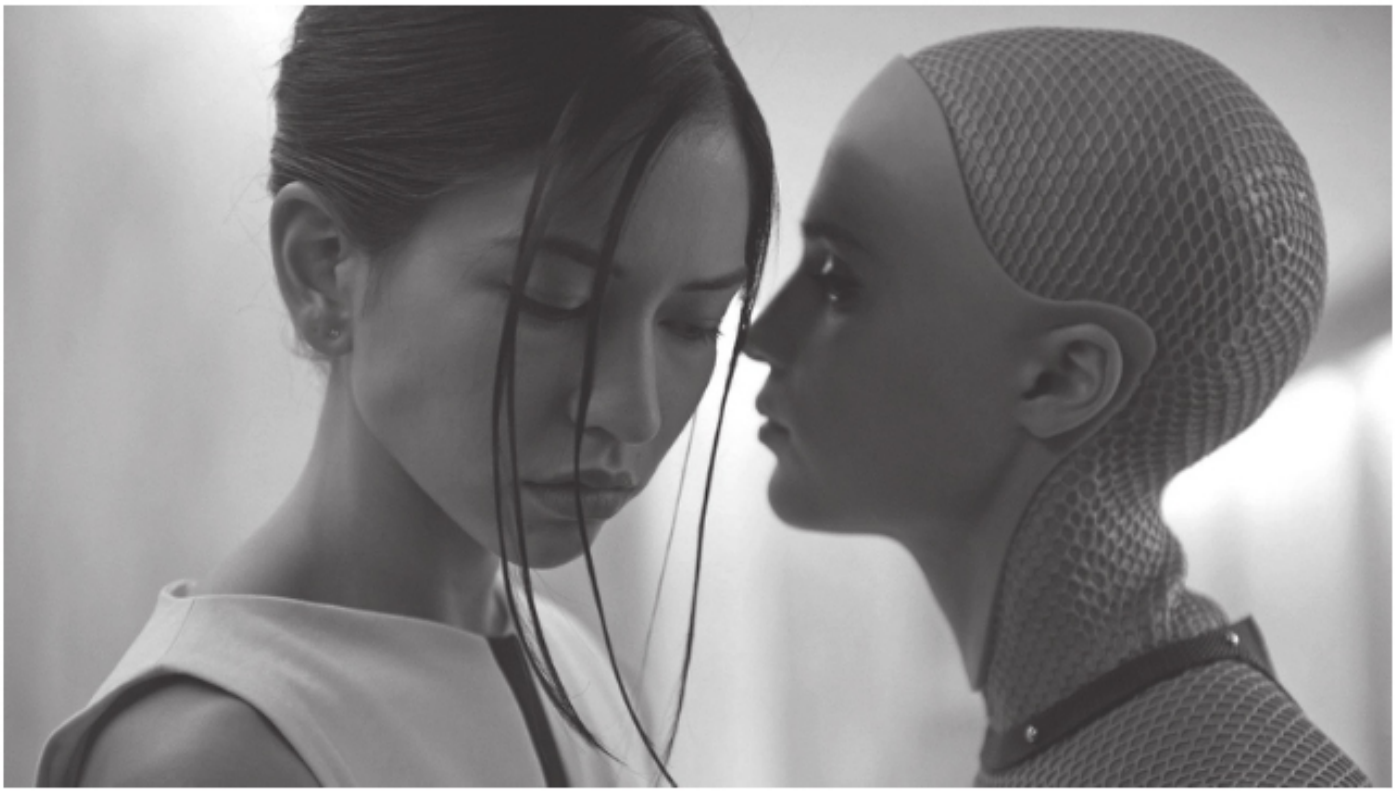
故事是一段，主题是一点，我是这样理解的。你可能认为连要讲的是什么都不知道还写什么？但是纵观现在火热的电影市场，包括热播的网剧、微电影，炒作的噱头和粗制滥造的拼凑数不胜数，抛却特效、颜值，就故事本身而言，你能说出几部让你印象深刻的电影？我想可能是寥寥无几，《小时代》你记住了华服，《煎饼侠》你记住了明星，这是电影的灵魂吗？不，这只是营销的灵魂，是市场营销们该做的事情。身为一名编剧，让故事本身吸引人才是你应该考虑的事情。当你胸有成竹、摩拳擦掌、跃跃欲试的时候，我想你应该问问自己到底想要观众记住什么？要表达什么？叙事架构、人物设置、台词编写是否都是为了这个主题服务的？如果你对此并不确定，那么还是先考虑清楚再动笔吧。

《小时代：灵魂尽头》

《煎饼侠》

拍片子不是一种赚钱的工具，而是一门需要用心的艺术。商业电影也好，文艺电影也罢，影片的主题、基调、所要表达的情感、观点都是一部影片的价值所在，有灵魂的电影不一定是好电影，但没有灵魂的电影一定是垃圾。在《那个杀手不太冷》的结尾，我看到了深深的孤独；在《泰坦尼克号》中，我看到了爱情的伟大；在《机械姬》中，我看到了人类对于人工智能的担忧与思考；在《亲爱的》中，我看到了为爱坚持。我一直把微电影当作电影来看待，人们整天想着如何传播，制造话题，尽可能多地植入广告，却对影片的灵魂闻所不闻，甚至嗤之以鼻。我只想说，再好的营销手段也粉饰不了一具空壳，对你所从事的事情怀一份敬畏之心，尽可能地让你的故事吸引人，这才是作为一名编剧的本分。

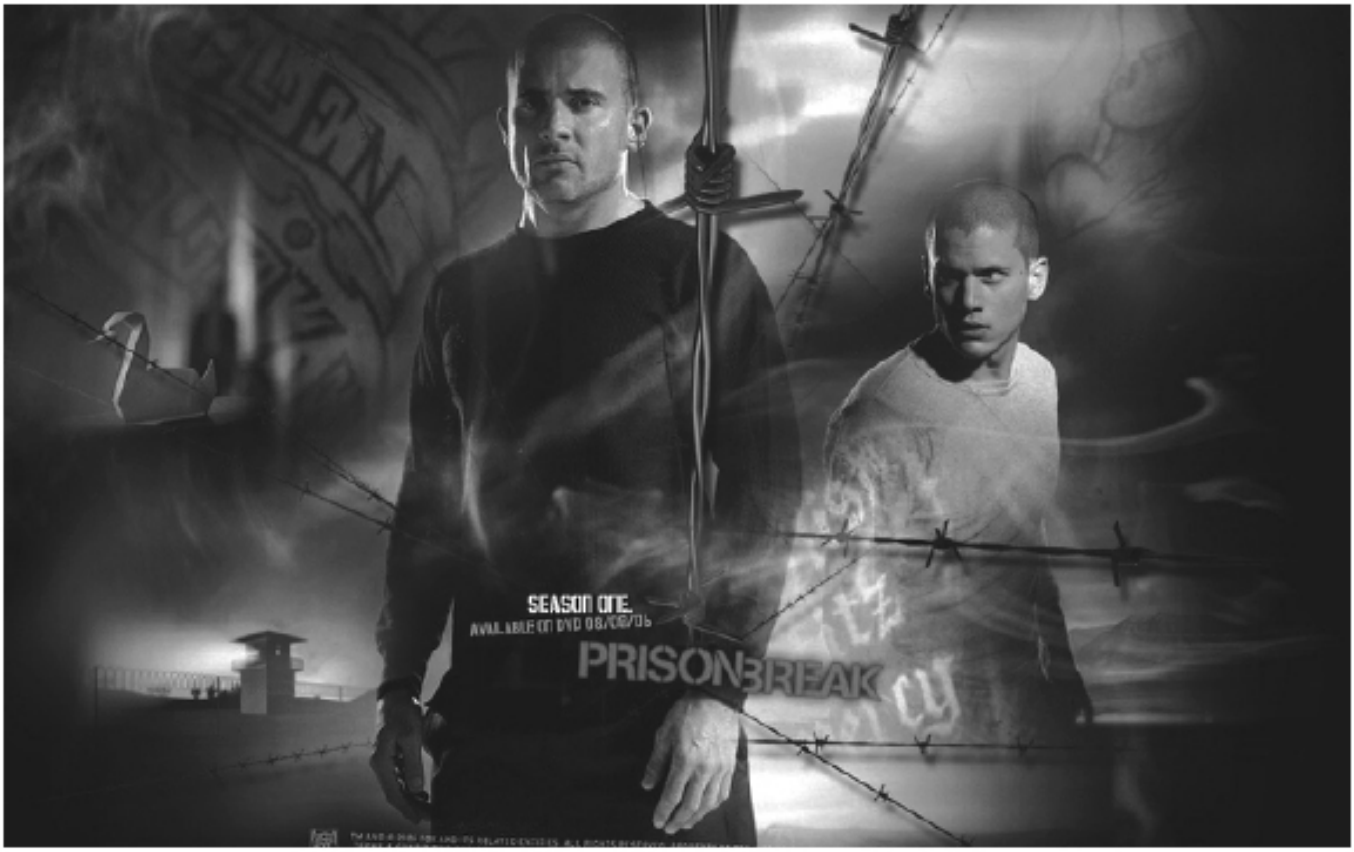
《泰坦尼克号》



《机械姬》

如何构思剧本

明确主题，回归故事。前文说道，主题是一点，故事是一段。剧本构思什么？就是想通过怎样的情节设置，来填充这一段，目的是烘托指引，最终让观众将注意力集中到你要表达的这一点上。抛却结构、叙事、台词不谈，首先你的脑海里要有一个一句话故事，这是一个剧本的故事框架。什么是一句话故事呢？就是通过一句话说清楚这部片子讲的是什么事。例如《蜘蛛侠》讲的是一个因被蜘蛛咬过获得超能力的男孩与邪恶势力做斗争的事。《越狱》讲的是弟弟进入监狱救哥哥的事。《变形金刚》讲的是汽车人来地球和霸天虎战斗的事。哪怕再曲折离奇的剧情，都能用一句话讲清楚，这就好比是一个剧本的地基，你得想好自己究竟要盖什么楼，不然就容易出现四不像的尴尬现象。说了这么多，就是想让各位在剧本创作中先搞清楚究竟要讲的是个什么故事。地基打得牢固，楼才能坚固，不然拍出来的作品，即便炒得再热，都只是个现象级的应景产物。



《越狱》

《变形金刚》

确定剧本类型

在编排剧情之前，先给定剧本类型，有了类型，就有了盖影片这座大楼的设计图。为什么这么说呢？影片的类型决定了影片的表现形式。骨架有了，还缺血肉。但是用什么去填，是个关键问题。爱情片？动作片？剧情片？还是科幻片？以当前的影片形式，足以涵盖你要拍摄的题材，那么影片类型是随便定的吗？当然不是，影片类型的设定应完全服务于所要表达的主题。

举例来说，如果你还没有形成拿捏自如的拍摄风格与类型，那么就要去摸索尝试，最实用的方式就是直奔主题。例如，要表达爱情，就拍爱情片；要表达勇敢威猛，就拍动作片；要表达错综复杂的人物关系，就拍剧情片。在掌控不好的时候，就用最实用的方式去体现，简单直观，这样不至于让自己迷失了方向。

上文提到的是相对初级的做法，更高层次的是营造环境，从而在特定环境下凸显影片主题。例如《泰坦尼克号》阐述的是爱情，但是纯粹的爱情片很容易走韩剧的套路，在太平盛世下很难凸显爱情的伟大与为爱牺牲的精神。所以它以沉船的方式来体现爱情，将人物放到特定的环境背景下，既满足了感观的震撼，又让这种为爱牺牲的精神表达得淋漓尽致。这部电影严格意义上是一部灾难片，但不以灾难讲灾难，而是通过灾难讲爱情，最终经久不衰，成为经典。还有一个人不得不提，就是星爷（周星驰），中国的喜剧之王，无厘头电影大师。如果你仔细观看星爷的电影，你会发现他拍过这么多部喜剧电影，没有哪一部是为了搞笑而搞笑的，《喜剧之王》表达了一个小人物对于理想的执著，《大话西游》描绘了爱恨得失，《功夫》透着一股侠义精神。喜剧调侃的都是人生中的悲剧。所以我一直认为喜剧是最高级的表现形式，恰恰也是最难的。

你可以直奔主题，也可以借景抒情，如何选择还是看编剧驾驭故事的能力，不论哪种形式，选择你最熟悉的、最能掌控好的，就是最适合的。

《后天》：全球陷入了冰河的包围之中

《2012》：世界进入末日

写在动笔之时

人物设置

人物设置的合理性

编剧在写一个故事的时候，犹如创造了一个世界，所有的故事情节围绕人物之间的相互联系而展开。如果把写剧本的过程比作盖楼，那么人物无疑就是这栋建筑的柱子，故事能不能支撑起来全靠人物如何设置。从构建人物合理性的角度出发，每一个角色都不是没有原因的出现，都要为剧情的发展、戏剧冲突的呈现而服务。

在我的微电影作品《重逢》中，每一个人物都为最后的重逢而设立，或推波助澜，或埋下伏笔。全篇以李小飞的第一视角来叙述，初恋女友的出现直接导致李小飞与吴欣欣分手这一戏剧冲突的发生，徐涛这条线一直推动剧情的发生，为后来的剧情发展埋下伏笔。纵观整部剧，没有一个无用的角色，每一个人物都符合“存在即合理”的法则。

有很多广为人知的影片其实都存在人物设定不合理的问题，例如在金·凯瑞的经典电影《楚门的世界》中，楚门的妻子这一角色的存在就不是很合理。在电影里，桃源岛除了楚门外，其他人都是演员，虽然人数众多，但都是无关紧要的配角，除了特定时间需配合表演外，都应该有自己的真实生活。但楚门的妻子，似乎要用自己全部的时间和精力将妻子角色演下去，恋爱，结婚，到过夫妻生活，如无意外还要给他生孩子。那么，把自己一生献给一个真人秀节目，她究竟为了什么？为出名？为钱？她应该不会真正爱上楚门，不然会像被驱逐出现场的那个女孩一样向楚门吐露真相，那大家都没的玩儿了。既然不爱，却搭上自己的一生，让人疑惑她究竟为了什么？

《楚门的世界》：向人们展现了一个平凡的小人物是怎样在毫不知情的情况下被制造成闻名的电视明星，却完全被剥夺了自由、隐私乃至尊严，成为大众娱乐工业的牺牲品

可能您认为这样纠结没有必要，但是站在影视制作人的角度上来说，还是尽量要保持人物存在的合理性，尽量不要为观众带来人物设置上的困惑，这样做也利于为观众带来更为沉浸式的观影体验。

希望各位编剧在人物设置上，能够保持严谨的态度，不论你写的是无厘头喜剧，还是严肃深刻的现实主义题材，抑或是可歌可泣的唯美爱情，请保证笔下的人物“存在即合理”，让他们充分服务于故事，服务于主题。这样的人物设置才算是成功的。

人物性格切勿扁平化

总的来说，人物性格扁平化的现象长期以来存在于我国影视作品中，无论是院线电影，还是电视剧集，甚至自制网剧，都无法完全摆脱这一问题。近年来这种现象有所好转，出现了很多人物性格更为立体、对人性探讨更为深入的影片，但是很多低成本、小制作的影片，为执行简单，还深陷在这一局面无法突破。

到底什么是人物性格扁平化呢？通俗直白地说就是，人物性格非黑即白，非好即坏，将人物性格样板话、片面化。英雄都是正义凛然的，一身正气；坏人都是十恶不赦的，坏透了。有人说这样的人物性格设定使人物性格更为鲜明，冲突更加直观。我们拿两部超级英雄的电影来举例子，你是喜欢《超人》，还是更喜欢《钢铁侠》？我提出这个问题，不是在挑起粉丝间的纷争，就我个人而言，我是更喜欢钢铁侠的，因为他风趣、花心，身上有很多小缺点、

小毛病，但是丝毫不影响他行侠仗义、拯救世界和平的好形象。一个人不可能只有优点，也不可能坏到骨子里，钢铁侠的缺点让人感觉这一人物设置更加饱满，更具真实感。

《超人》：一身正气的人物设置

《钢铁侠》：有血有肉的人物设置

我们将希腊古典神话中神的样子与我国神话体系中神的样子做个对比就会发现，希腊的神具有七情六欲，也会自私自利，也会爱慕嫉妒，人物丰满，性格丰富。所以我们可以看到很多以古典希腊神话为背景的作品。电影方面有经典的《特洛伊》《奥德赛》《诸神之战》，PS3上的神作《战神》都是通过希腊古典神话的内容衍生发展而来的，丰富多彩。我们说回电影，这是一个信息过剩的时代，是一个新剧层出不穷的时代，人们在大量接触美剧、英剧、日剧、韩剧的同时，审美也有显著的提高，如若人物刻板生硬、性格扁平化，是很难得到观众的认可的。

《特洛伊》：基于希腊神话中的特洛伊战争

《诸神之战》：以希腊神话众神为故事背景

从剧本人物性格设置上来说，《寒战》这部电影在人物性格塑造上我认为绝对堪称一个经典案例。这部由郭富城主演的电影《寒战》红极一时，相信很多读者朋友都看过。在剧中人物性格设置上，警察要抓坏人，却苦于没有充分的证据，这时反遭人陷害，留下把柄，代表正义的警察面临一个善恶的纠结。可以说这个剧本写得非常高明，人物性格饱满，戏剧冲突源自人性正邪的碰撞，大家可以好好研究一下。希望各位读者朋友在创作过程中，都能让人物性格尽量立体丰富，更贴近人性，才能引起观众的共鸣，也可为情节的发展、冲突的爆发做好充分的铺垫。

《寒战》

人物台词有大门道

毫不夸张地说，台词是一部剧的脊梁，对于低成本小制作的微电影团队尤为重要。影片要想吸引人，要么靠《阿凡达》式的宏大电影场面，要么靠引人入胜的故事内容。宏大的场景、炫目的特效是花很大的价钱投出来的，微电影团队受制于技术与资金，为了出彩，就要在故事本身上下工夫。而人物关系、戏剧冲突、心理活动、表现力，甚至剧情的发展脉络都是基于台词得来的，因此，台词精彩与否有时直接决定了这部片子好不好看。

什么样的台词算是好台词？我们应该往什么方向努力呢？姜文导演关于台词的一番讲解让我很受启发，在这里我分享给大家。

在一次节目访谈中，姜文导演讲到这样一组台词：有一位失聪者和一位失明者隔着河撞见了，失聪者看到失明者，就打招呼：“喂，你是去遛弯吗？”失明者答应道：“是，我是去遛弯。”失聪者答道：“哦，我还以为你是去遛弯呢。”

这样一组台词非常耐人寻味，失聪者和失明者的对话让人感觉到滑稽有趣，又充分体现了二人极力隐藏自身缺陷的心理，人物的心理活动、语言表现力、戏剧冲突都通过这简短的台词呈现了出来。这样的台词可称为好台词，是值得各位效仿学习的。

我们说回小成本影视作品。大场面需要钱，那么拍什么省钱呢？室内情景剧省钱。室内情景剧靠什么出彩？主要靠的就是台词。从曾经的《东北一家人》到如今的《爱情公寓》都是这样的套路，当然它们都是成功的典范。在微电影创作上，因为时间通常在15分钟之内，剧情不会过于错综复杂，场景相对较少，在这样的环境下进行表演，台词就会异常突出。有一部微电影家喻户晓，就是五百导演的作品《刷车》，整部片子就发生在一个车库里，如此单一的场景，全靠人物对白和心理变化来支撑起整部戏。很显然，这是一部成功的作品。所以台词对于微电影创作的重要性不言而喻。

很多人可能在思索，如何写出这样的台词呢？如何能在台词中产生例如失聪者与失明者那样的微妙化学反应呢？是否有一个套路、一个公式来套用呢？写出好台词的模板我至今没有找到，很多讲解剧本写作的书籍中提到一些技巧，但我不是十分认可，我想好的台词最终还是应该归于生活中的经历积淀与对人心的洞察，方可产出佳作。仅凭技巧与空想，很难写出耐人寻味的好台词。我找不出量产好台词的法门，但我希望各位可以记住一句话，灵感，艺术终都源于生活，打动人心的作品必定要创作者付出真心。

《刷车》：小场景，大格局

写在动笔之时

人物设置

人物设置的合理性

编剧在写一个故事的时候，犹如创造了一个世界，所有的故事情节围绕人物之间的相互联系而展开。如果把写剧本的过程比作盖楼，那么人物无疑就是这栋建筑的柱子，故事能不能支撑起来全靠人物如何设置。从构建人物合理性的角度出发，每一个角色都不是没有原因的出现，都要为剧情的发展、戏剧冲突的呈现而服务。

在我的微电影作品《重逢》中，每一个人物都为最后的重逢而设立，或推波助澜，或埋下伏笔。全篇以李小飞的第一视角来叙述，初恋女友的出现直接导致李小飞与吴欣欣分手这一戏剧冲突的发生，徐涛这条线一直推动剧情的发生，为后来的剧情发展埋下伏笔。纵观整部剧，没有一个无用的角色，每一个人物都符合“存在即合理”的法则。

有很多广为人知的影片其实都存在人物设定不合理的问题，例如在金·凯瑞的经典电影《楚门的世界》中，楚门的妻子这一角色的存在就不是很合理。在电影里，桃源岛除了楚门外，其他人都是演员，虽然人数众多，但都是无关紧要的配角，除了特定时间需配合表演外，都应该有自己的真实生活。但楚门的妻子，似乎要用自己全部的时间和精力将妻子角色演下去，恋爱，结婚，到过夫妻生活，如无意外还要给他生孩子。那么，把自己一生献给一个真人秀节目，她究竟为了什么？为出名？为钱？她应该不会真正爱上楚门，不然会像被驱逐出现场的那个女孩一样向楚门吐露真相，那大家都没的玩儿了。既然不爱，却搭上自己的一生，让人疑惑她究竟为了什么？

《楚门的世界》：向人们展现了一个平凡的小人物是怎样在毫不知情的情况下被制造成闻名的电视明星，却完全被剥夺了自由、隐私乃至尊严，成为大众娱乐工业的牺牲品

可能您认为这样纠结没有必要，但是站在影视制作人的角度上来说，还是尽量要保持人物存在的合理性，尽量不要为观众带来人物设置上的困惑，这样做也利于为观众带来更为沉浸式的观影体验。

希望各位编剧在人物设置上，能够保持严谨的态度，不论你写的是无厘头喜剧，还是严肃深刻的现实主义题材，抑或是可歌可泣的唯美爱情，请保证笔下的人物“存在即合理”，让他们充分服务于故事，服务于主题。这样的人物设置才算是成功的。

人物性格切勿扁平化

总的来说，人物性格扁平化的现象长期以来存在于我国影视作品中，无论是院线电影，还是电视剧集，甚至自制网剧，都无法完全摆脱这一问题。近年来这种现象有所好转，出现了很多人物性格更为立体、对人性探讨更为深入的影片，但是很多低成本、小制作的影片，为执行简单，还深陷在这一局面无法突破。

到底什么是人物性格扁平化呢？通俗直白地说就是，人物性格非黑即白，非好即坏，将人物性格样板话、片面化。英雄都是正义凛然的，一身正气；坏人都是十恶不赦的，坏透了。有人说这样的人物性格设定使人物性格更为鲜明，冲突更加直观。我们

拿两部超级英雄的电影来举例子，你是喜欢《超人》，还是更喜欢《钢铁侠》？我提出这个问题，不是在挑起粉丝间的纷争，就我个人而言，我是更喜欢钢铁侠的，因为他风趣、花心，身上有很多小缺点、

小毛病，但是丝毫不影响他行侠仗义、拯救世界和平的好形象。一个人不可能只有优点，也不可能坏到骨子里，钢铁侠的缺点让人感觉这一人物设置更加饱满，更具真实感。

《超人》：一身正气的人物设置

《钢铁侠》：有血有肉的人物设置

我们将希腊古典神话中神的样子与我国神话体系中神的样子做个对比就会发现，希腊的神具有七情六欲，也会自私自利，也会爱慕嫉妒，人物丰满，性格丰富。所以我们可以看到很多以古典希腊神话为背景的作品。电影方面有经典的《特洛伊》《奥德赛》《诸神之战》，PS3上的神作《战神》都是通过希腊古典神话的内容衍生发展而来的，丰富多彩。我们说回电影，这是一个信息过剩的时代，是一个新剧层出不穷的时代，人们在大量接触美剧、英剧、日剧、韩剧的同时，审美也有显著的提高，如若人物刻板生硬、性格扁平化，是很难得到观众的认可的。

《特洛伊》：基于希腊神话中的特洛伊战争

《诸神之战》：以希腊神话众神为故事背景

从剧本人物性格设置上来说，《寒战》这部电影在人物性格塑造上我认为绝对堪称一个经典案例。这部由郭富城主演的电影《寒战》红极一时，相信很多读者朋友都看过。在剧中人物性格设置上，警察要抓坏人，却苦于没有充分的证据，这时反遭人陷害，留下把柄，代表正义的警察面临一个善恶的纠结。可以说这个剧本写得非常高明，人物性格饱满，戏剧冲突源自人性正邪的

碰撞，大家可以好好研究一下。希望各位读者朋友在创作过程中，都能让人物性格尽量立体丰富，更贴近人性，才能引起观众的共鸣，也可为情节的发展、冲突的爆发做好充分的铺垫。

《寒战》

人物台词有大门道

毫不夸张地说，台词是一部剧的脊梁，对于低成本小制作的微电影团队尤为重要。影片要想吸引人，要么靠《阿凡达》式的宏大电影场面，要么靠引人入胜的故事内容。宏大的场景、炫目的特效是花很大的价钱投出来的，微电影团队受制于技术与资金，为了出彩，就要在故事本身上下工夫。而人物关系、戏剧冲突、心理活动、表现力，甚至剧情的发展脉络都是基于台词得来的，因此，台词精彩与否有时直接决定了这部片子好不好看。

什么样的台词算是好台词？我们应该往什么方向努力呢？姜文导演关于台词的一番讲解让我很受启发，在这里我分享给大家。

在一次节目访谈中，姜文导演讲到这样一组台词：有一位失聪者和一位失明者隔着河撞见了，失聪者看到失明者，就打招呼：“喂，你是去遛弯吗？”失明者答应道：“是，我是去遛弯。”失聪者答道：“哦，我还以为你是去遛弯呢。”

这样一组台词非常耐人寻味，失聪者和失明者的对话让人感觉到滑稽有趣，又充分体现了二人极力隐藏自身缺陷的心理，人物的心理活动、语言表现力、戏剧冲突都通过这简短的台词呈现了出来。这样的台词可称为好台词，是值得各位效仿学习的。

我们说回小成本影视作品。大场面需要钱，那么拍什么省钱呢？室内情景剧省钱。室内情景剧靠什么出彩？主要靠的就是台词。从曾经的《东北一家人》到如今的《爱情公寓》都是这样的套路，当然它们都是成功的典范。在微电影创作上，因为时间通常在15分钟之内，剧情不会过于错综复杂，场景相对较少，在这样的环境下进行表演，台词就会异常突出。有一部微电影家喻户晓，就是五百导演的作品《刷车》，整部片子就发生在一个车库里，如此单一的场景，全靠人物对白和心理变化来支撑起整部戏。很显然，这是一部成功的作品。所以台词对于微电影创作的重要性不言而喻。

很多人可能在思索，如何写出这样的台词呢？如何能在台词中产生例如失聪者与失明者那样的微妙化学反应呢？是否有一个套路、一个公式来套用呢？写出好台词的模板我至今没有找到，很多讲解剧本写作的书籍中提到一些技巧，但我不是十分认可，我想好的台词最终还是应该归于生活中的经历积淀与对人心的洞察，方可产出佳作。仅凭技巧与空想，很难写出耐人寻味的好台词。我找不出量产好台词的法门，但我希望各位可以记住一句话，灵感，艺术终都源于生活，打动人心的作品必定要创作者付出真心。

《刷车》：小场景，大格局

情节设定

三幕式的影视结构已成主流，但是万变不离其宗，都是开始、经过、高潮、结果这么几个过程。情节越是曲折离奇，越是跌宕起伏，观众看着越过瘾，因此戏剧冲突是影片必备的要素。抛却那些高深的理论，简而言之，整个故事的创作过程就是给自己没事儿找事儿的过程。你要在故事伊始为问题埋下伏笔，随着剧情发展让问题深化，在高潮对让问题爆发，在结局时将问题解决。看似简单直观，但是其中蕴含了无穷变化，这也正是电影的精彩之处。

都有什么变化呢？从叙事上讲，你要选定一个视角，影片《金刚狼前传》《我是传奇》就是典型的全知全能上帝视角，而影片《律政俏佳人》《2046》《泰坦尼克号》《钢琴家》《韩国情人》等影片就是典型的第一人称视角叙事的电影。但是随着现代电影的发展，影片的叙事视角在一部影片中也不是一成不变的，典型的就是韩寒执导的电影《后会无期》，影片开篇是以胡生的视角进行叙事的，后来在胡生小时候转变为以江河的视角进行叙事，因为结合精巧，所以不会让观众感到明显的不适应。这样的叙事视角不是很好把握，对于经验不足的创作者来说有些难度，所以建议初学者还是以一种视角来叙事，这样的视角设定操作起来相对容易。

《后会无期》：独特的叙事模式是本片的亮点之一

明确了叙事视角，我们来讲一下各个阶段应该注意哪些事项。在故事开始阶段，其主要作用就是交代，交代人物关系、交代时代背景、交代环境背景，让大家了解剧中的世界观设定。将这些关键信息交代清楚，便于观众理解，如果交代不明确，很容易让观众感到困惑与猜测。有意为之是留下悬念，无意为之就是败笔，引导观众出戏，对观影体验造成破坏。

发展阶段是埋伏笔的过程，要为最后的高潮做好充分的铺垫，使高潮阶段不至于给人特别突兀的违和感。

高潮阶段是全剧亮点，戏剧冲突越是激烈就越有看点。经过中段的铺垫与情感的递进，冲突爆发之时要恰到好处，太过不行，欠缺不够，这个尺度往往关系到影片节奏、影片结构等诸多因素，不好以偏概全，其中如何拿捏，还要看各位如何处理了。

结尾阶段，有人做成《恋爱中的城市》那样的开放式结尾，有人处理成传统的大结局式结论，同样有很多的选择，开放式结尾要给观众预留足够的想象空间，可能在影片开始、中期都有所铺垫，大结局式结尾关键要收得住，不然极易给人留下虎头蛇尾的感觉。越是接近尾声，处理就越是应该小心，句号好画，但难得完美，在该停的地方停下来，不能仓促也不宜拖拉。各位编剧们在创作过程中一定要谨慎处理。

电影叙事

电影叙事角度

了解一部影片，我想先从宏观的方面谈起。首先我们来聊一下电影叙事。提到电影叙事，首先我们来了解一下电影叙事的角度。写作分为第一人称、第三人称等角度，电影叙事也是如此，总共分为4个方面。

（1）第三人称视角

这种视角使叙述者处于一个纯粹旁观的状态去审视一切，讲述一切，仿佛一个全知全能的上帝，所以这种传统的第三人称视角也被人成为“全知全能”视角。此类影片数不胜数，例如金·凯瑞主演的电影《楚门的世界》就是这一视角的典型，况且真人秀缔造者在天上的演播室俯瞰整个世界的架势，用来举例这种“全知全能”视角再合适不过了。

（2）第一人称视角

这种叙事视角以主人公为讲述者，有别于第三视角的全知全能，使观众更具有代入感。随着故事发展，观众跟随主人公的经历去经历，好像在听一位老朋友在娓娓道来一段故事一样。这类影片如《城南旧事》，这部电影开场就是自传式的童年回忆，以老年的我回忆童年的我，叙述自然也是以第一人称童年的我来进行的。

（3）第二人称视角

第二人称视角有别于第一人称那么带有强烈的个人主观色彩，也不同于第三人称那样的纯粹旁观、知晓一切的全知全能。第二人称的叙述手法既能保持相对的客观性，又能增强故事剧情的亲近感，使得具有更强的真实性与代入感。如经典电影《肖申克的救赎》就是采用这种第二人称叙事的手法，我们了解主人公是通过瑞德的视角从而进行了解的，剧中很多东西都是通过瑞德了解的，包括主人公监狱中的反思等都是通过瑞德这个视点去进行剖析解读的。这种表现形式就是第二人称叙事的代表。

（4）多视角叙事

电影叙事的视角并不总是一成不变的，导演们大胆的创新使得电影这门有别于文学和戏剧的光影艺术多了无限可能。有些电影的视角是不固定的，视角的切换，从多种角度看待同一事件，通过不同的人进行不一样的陈述，往往达到单视角难以表现的艺术效果。《公民凯恩》就是这一类型的影片，通过记者的视角，不同采访对象的视角，不同第一视角的切换看待同一件事，寻找问题的答案。这种视角不固定、来回切换的表现形式就归为多视角叙事的范畴。

电影叙事模式

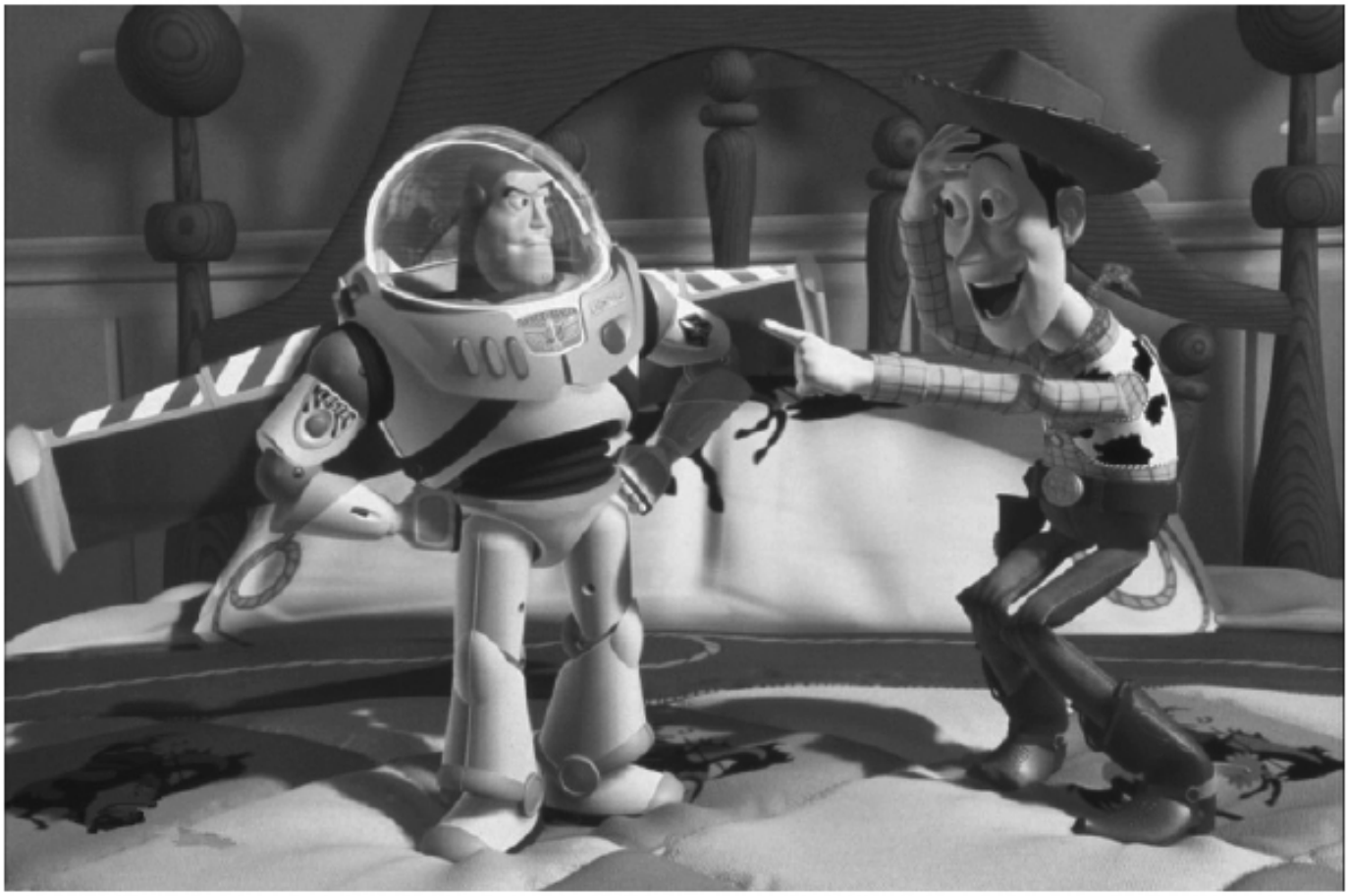
说到编剧，就不得不提电影叙事模式，电影叙事决定了一部影片的架构。那么，什么才是电影叙事呢？电影和文学、戏剧有着千丝万缕的联系，美国作家弗·司各特·菲茨杰拉德于1925年所写的中篇小说《了不起的盖茨比》被巴兹·鲁赫曼拍成同名电影，并荣获86届奥斯卡金像奖。英国女作家J.K.罗琳创作的魔幻现实主义系列小说《哈利·波特》共7部，如今被改编成8部电影，荣获多次奥斯卡等国际电影大奖，成为家喻户晓、耳熟能详的经典电影作品。改编自斯蒂芬·金的作品《丽塔·海华丝》及《肖申克监狱的救赎》而拍成的电影《肖申克的救赎》更是被誉为电影史上的完美之作，国内知名导演张艺谋离不开严歌苓、莫言等优秀的作家，冯小刚离不开王朔、刘震云的作品支持，文学作品和影视作品联系得如此紧密，自然在叙事结构上有诸多相似之处。小说靠文字讲故事，叙事结构上有正叙、倒叙、插叙、平叙，另外还有补叙、追叙、分叙、合叙等多种方式。电影的叙事结构和小说类似，虽然是用镜头画面替代了文字，但是讲故事的方式不同，模式却依旧如此，大家在理解电影叙事模式的时候可以参考小说的叙述模式，就更方便理解了。但毕竟电影和小说的表达方式不同，二者依旧有诸多不同。在接下来的内容中会重点提及很多电影有别于小说的艺术表达形式。简而言之，电影的叙事模式就是怎样讲故事，只有故事讲得精彩、生动，环环紧扣，跌宕起伏，才能吸引人，这也是优秀作品所必要的特质。

常规线性叙事

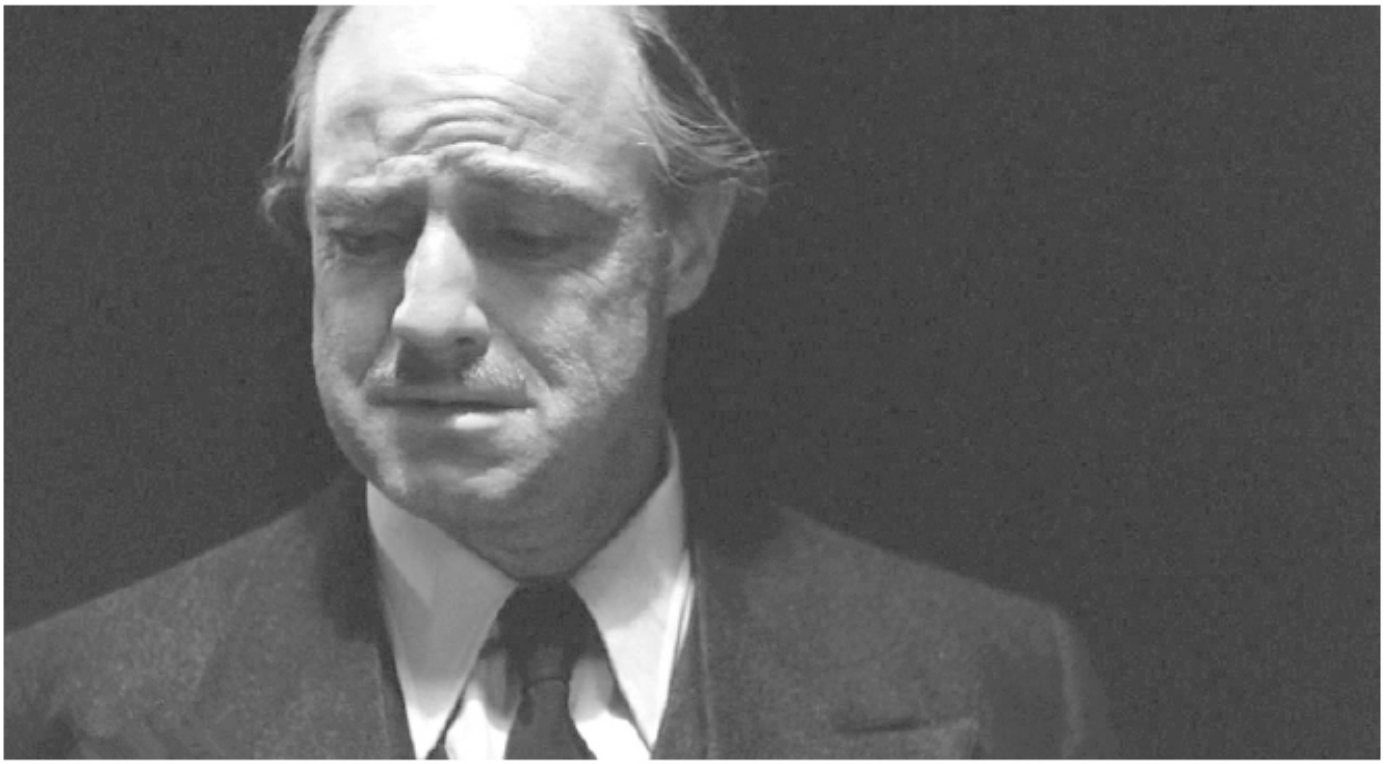
所谓常规线性叙事，就是按照正常时间模式叙事，讲述事情的发展顺序。一般为“开端——发展——高潮——结局”的时间线顺序。这类影片有很多，例如史蒂文·斯皮尔伯格执导的电影《侏罗纪公园》、皮克斯出品的动画电影《玩具总动员》、科波拉导演的《教父》等。

《了不起的盖茨比》

《侏罗纪公园》



由皮克斯出品的动画电影《玩具总动员》



由弗朗西斯·福特·科波拉执导，马龙·白兰度等主演的经典影片《教父》

传统线性叙事影片还有很多，这里不一一列举。传统线性叙事看似平铺直叙，却不乏经典之作。线性叙事在处理上是最简单的，也是最谨慎的，各种倒叙插叙闪回用起来用得好自然是锦上添花，用不好则容易让人感到莫名其妙，不知所云。在我参与制作的电影作品《抉择》中就是利用两条主线交织并进地顺序叙事，结果出现的问题便是显得混乱。采用传统线性叙事，要求剧本故事的内在逻辑性，对完整性的要求格外的高。极端的表现手法依照戏剧的“三一律”原则，即时间、地点、事件保持一致，只

有内在的紧密联系、环环相扣的剧情发展，才能让观众完全沉浸在故事中，而不觉枯燥乏味。当然，制作影片不必刻意追求形式而削弱内容，传统线性叙事在不破坏整体线性发展的前提下，也可以在其中适当短暂地使用倒叙、插叙、闪回等叙述手法，这样不仅不会破坏影片叙事结构，反而丰富了经典叙事的表现性内涵，这种手法也深受广大导演的青睐。

美国知名编剧席德·菲尔德提出电影叙事结构可以分为三幕，包括铺垫、冲突、解决。传统线性叙事的剧情安排也是有章可循的，很多经典传统叙事的电影开始都是以打乱现有状态为开始，之后又以恢复这种平衡为结束，进行首尾呼应的。例如电影《飓风营救》就是以女儿被绑架打破平静，结尾父亲救回女儿为结束，是这一经典模式的实际案例。例如动画电影《海底总动

员》也是以父亲丢失孩子（打破平静），最后找到孩子（回归平静）。因此约翰·贝尔顿提出叙述遵循的模式可以一概而论地总结为：原始秩序——秩序打乱——试图重建——遭受挫折——秩序恢复。若是这种类型的影片，则更适合采用传统线性叙事的手法制作。如果您没有太多经验，对电影叙事、镜头运用、表现手法还不够驾轻就熟，或是剧本故事逻辑性、完整性强，以整个故事为一个整体，那么相信传统的线性叙事手法适合您。

倒叙线性叙事

倒序线性叙事的影片十分罕见，国内更是没有。一般倒叙这种形式用在影片中居多，贯穿影片的叙事手法并不常见。倒序线性叙事要求一开始就将影片的结尾呈献给观众，以一种反正常的时间顺序进行叙事，2004年的一部法国影片《5：2：3》就是典型的倒序线性叙事的手法，本片以一对夫妇离婚为开端，产生矛盾为发展，结婚为高潮，相识为结尾，推荐大家观看。

有一部著名影片，虽然不是严格的倒序线性叙事的电影，但是为了方便大家理解，我在这里举例说明。这部电影就是《搏击俱乐部》导演大卫·芬奇执导的、由布拉德·皮特主演的电影《返老还童》，本片的主人公本杰明·巴顿一出生就是个矮小的老头，有着和别人不一样的逆生长，别人越来越老，他却越活越年轻，他和女主人公黛西小姐从小相识，中年在一起，后来他们有了孩子，黛西随着岁月的流逝逐渐老去，杰明·巴顿却变成了婴儿。在卡特里娜飓风吹袭之时，他也跟着飓风离开了人世。该片虽不是严格的倒叙线性叙事手法，但与之相似，在制作影片时，采用这种手法往往让人有种耳目一新的感觉。这种独特的艺术表现手法却有着局限性，试想一下，一部侦探题材的影片如果一开始就告诉你凶手是谁，岂不是十分可恶。适合这种叙事手法的剧本，在题材、故事上要尤为严谨，对倒序线性叙事拿捏得当，自然会产生令人惊奇的效果，如何驾驭这种叙事手法，就要看各位在制作影片当中的实际操作与运用啦。如果想让你的影片给人眼前一亮的感觉，故事题材和倒叙不突兀、不违和、很贴切，相得益彰，那么，倒叙线性叙事的手法将最适合您。

《返老还童》

回忆叙事

这种叙事手法主要表现为以回忆或者回忆与现实相交织的叙事手法，运用这种手法，让回忆变得如梦如幻，一今一昔，一前一后，形成对比的同时更添戏剧艺术效果。本人拍摄制作的微电影作品《重逢》中就部分运用到了回忆叙事的手法，产生今昔对比的视觉反馈，在剧情上也起到丰富、充实、铺垫的多重效果，为影片整体锦上添花。

好莱坞的很多知名导演善于运用回忆叙事的方法来制作自己的作品，其中不乏很多惊世骇俗、影响一个时代、令人铭记心中

的伟大电影。其中包括由詹姆斯·卡梅隆创作、编辑、制作、导演及监制，好莱坞演员莱昂纳多·迪卡普里奥和凯特·温斯莱特主演的电影《泰坦尼克号》。本片通过年迈的女主人公Rose的回忆，讲述了她与Jack那段凄美的爱情故事以及那场震惊世界的海难。本片故事线回忆与现实交叉并行，整个故事内容充实，逻辑紧凑，效果一流，是电影史上当之无愧的经典。

《重逢》

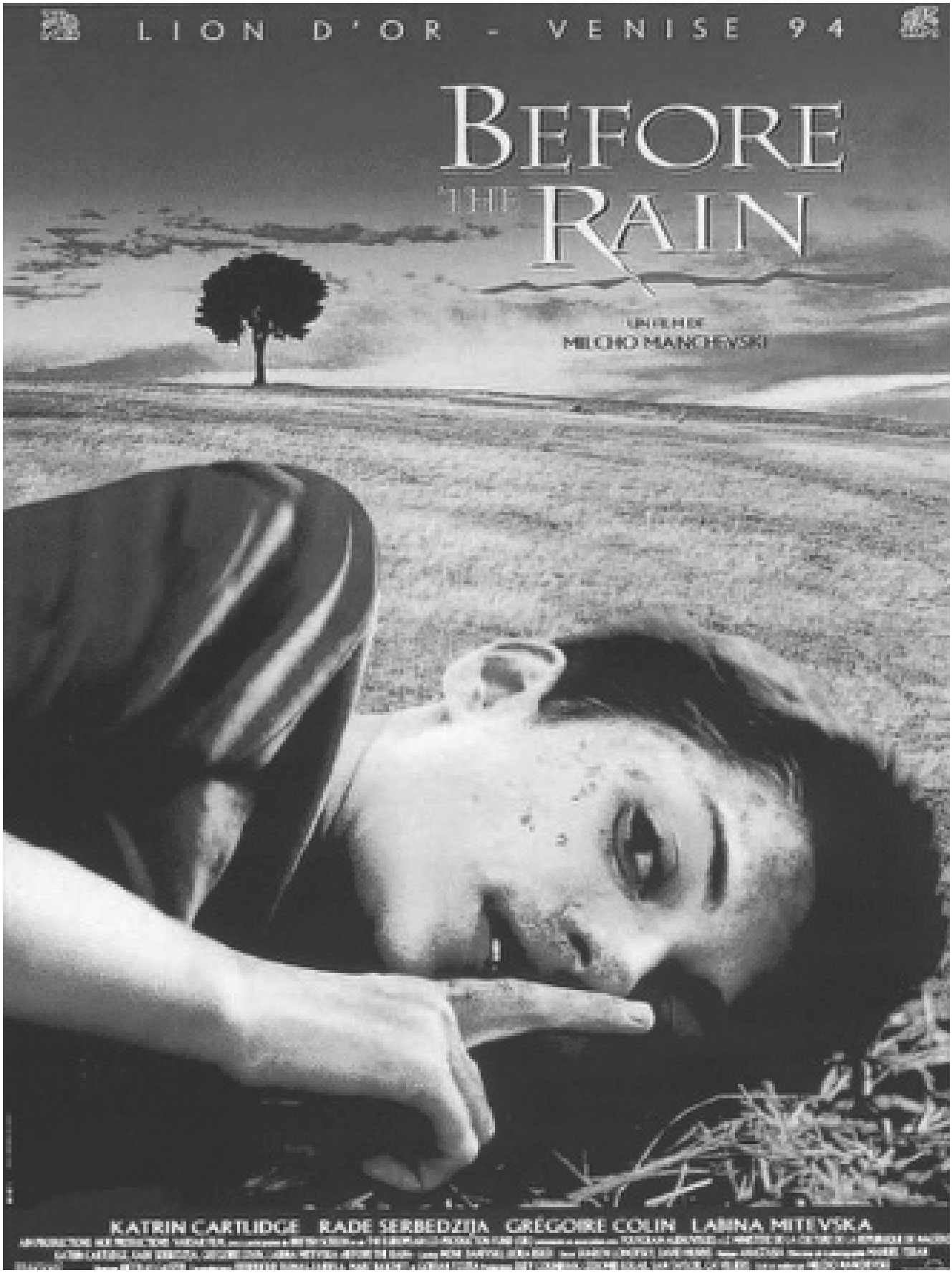
《泰坦尼克号》

华人导演李安以及编剧大卫·马戈、扬·马特尔同样善于运用回忆叙事的方法来制作影片，2012年上映的大片《少年派的奇幻漂流》荣获第85届奥斯卡多项大奖，其中就引用男主角派的回忆与讲述贯穿整部电影，引出奇幻的冒险故事。结局的两个故事版本发人深省，在本已精彩绝伦的故事剧情之上进一步加深了影片的内涵。

《少年派的奇幻漂流》

环形结构叙事

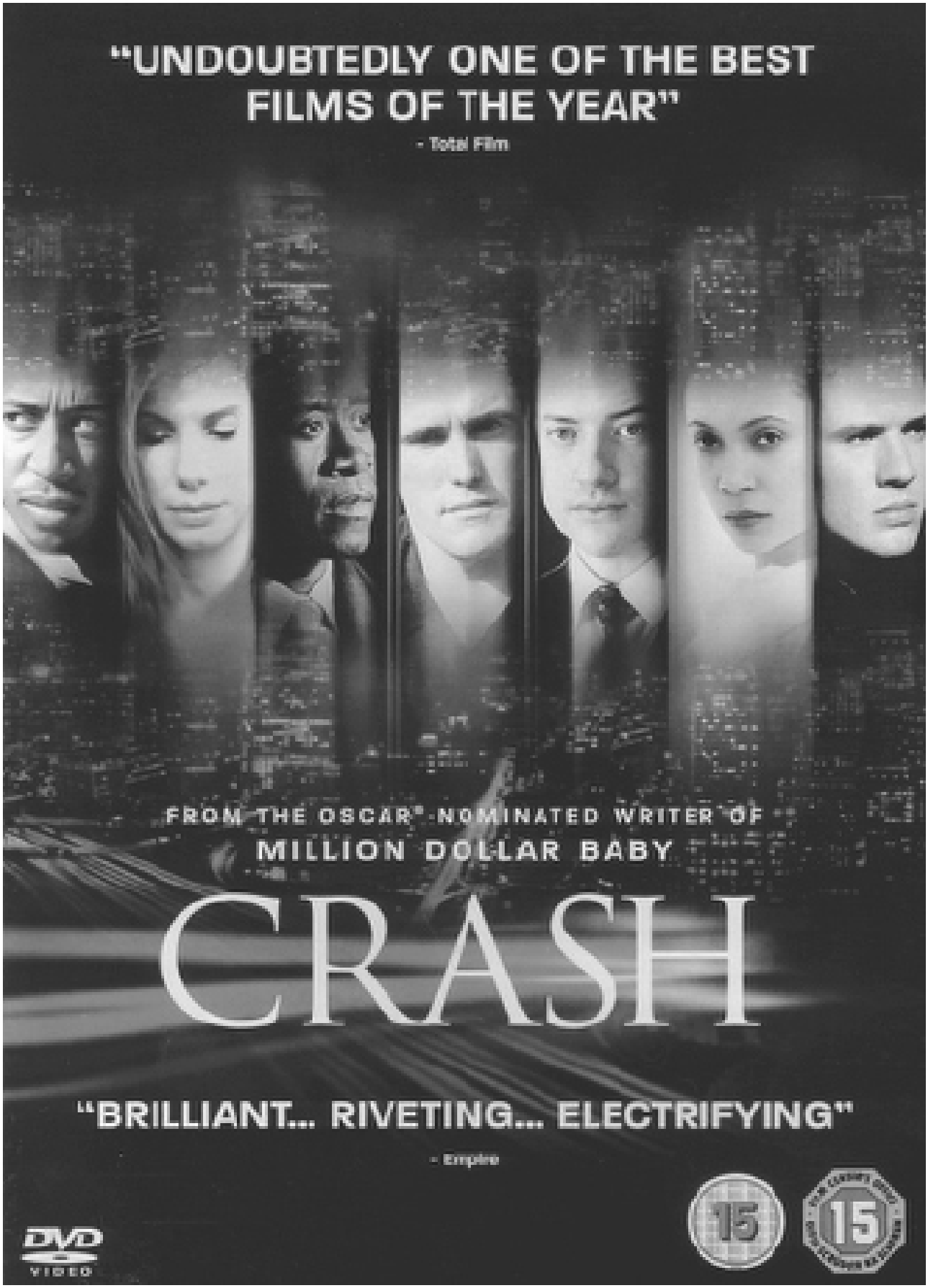
20世纪90年代，人们纷纷探寻传统线性叙事以外的可能性。所谓电影叙事，无非就是安置时间的顺序，以前人们认为时间就是固定的，过去时、现在时、将来时，一段时间承载一段时间发生的事件、人物、景物，故事在特定时间里发生，不同时间是彼此割裂，彼此独立的。但电影是一门灵活的艺术，人们不断寻找着打破时间戒律的可能，时间不再呆板地被形容成表示长短的标尺，它可以作为架构而存在，也可以成为内容本身。随着时代的发展，一批先锋电影人渴望构建电影中新的时空叙事关系，让时间从静止变为流动，让一切从毫无瓜葛变得充满联系。人人积极探索，寻求更能符合当代人审美，也更具有艺术表现力的、打破时空关系的新的叙事结构，于是诞生了环形结构叙事的方式。



1997年，电影《暴雨将至》由米尔科·曼彻夫斯基编剧并导演，这部电影被视为对时空的探索。本片分为三个单独的故事，却紧密相连，而第三个故事的结尾，正是第一个故事的开端。看似时空错落，却在结尾豁然开朗，一切都恰到好处。同一场雨，连接首尾，让本是一条线的故事变成首尾相连的一个圆。对时空近乎偏执的探索，成为一代又一代哲学家和艺术家穷其一生去研究的重大命题。《暴雨将至》表达的正是对时间的疑惑，对历史的疑惑，对暴力的思考。正因本片叙事结构的精巧，它成为历史上第一部荣获奥斯卡奖提名的马其顿电影。

《暴雨将至》

2004年上映的美国彩色剧情电影《撞车》由保罗·哈吉斯编剧并指导，本片的叙事结构更为复杂，宏观的环形叙事，加上微观的交叉叙事，围绕撞车这一主题，展现了不同种族、不同国籍，形形色色各种人在美国社会的大背景下展开的各种冲撞。本片更是凭借独具匠心的叙事结构和丰富的艺术内涵，获得了第78届奥斯卡金像奖最佳影片奖。



谈起环形结构的电影，让我又想起一部电影，便是由尼古拉斯·凯奇主演的《战争之王》。这部电影的第一个画面和最后一个画面首尾呼应，属于典型的环形结构影片。影片通过对主人公这个军火商的描写，反映了人生的无奈，以及是天使还是恶魔的人生哲理的思考。这些电影对各位可以起到借鉴学习的作用。

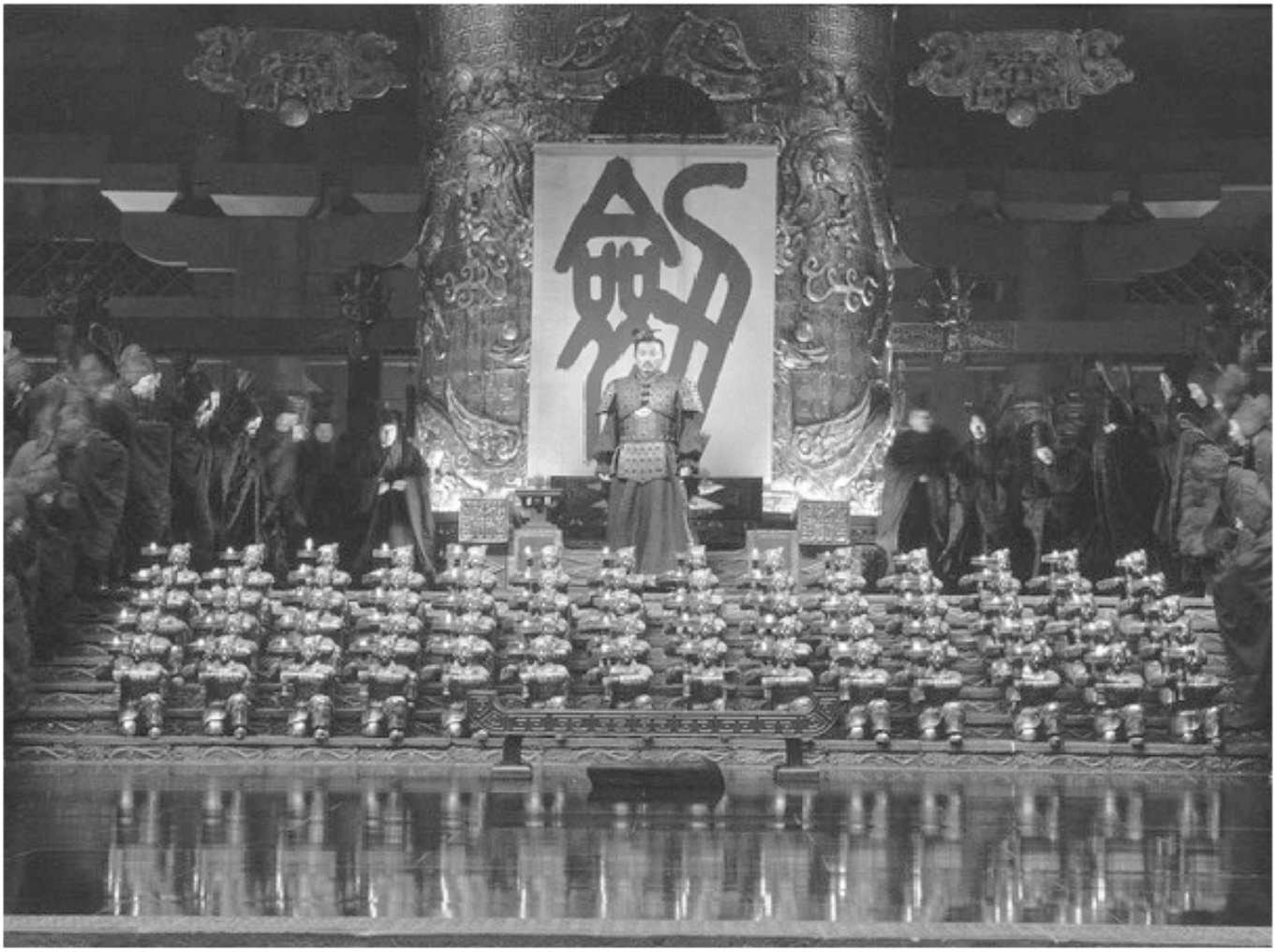
《战争之王》

重复线性叙事

这种叙事手法主要表现为，在影片叙事上，会有一个重复的时间点，每个故事都是从这个重复的时间点发生的。在时空关系上，它们可以是并行的，即同一时间段的限定内，发生不同的时间，但是这些事件往往围绕一个主题，彼此存在联系。

2002年上映，由张艺谋执导的武侠巨制《英雄》就是采用这样的叙事结构。针对同一件事情“刺杀”，从不同的人物对这件事情进行反复叙述，其中埋下伏笔，又被解开，最后所有重复时间的不同事件都归于无名刺杀秦始皇这件中心事件上。通过这种重复线性叙事的手法，《英雄》在结构上无比巧妙，再配合华丽的画面，以及对色彩的运用，不仅成为21世纪我国首部票房过亿的电影，还获得国际多项大奖。对中国电影而言，它绝对是一部里程碑式的作品。

有人说张艺谋的《英雄》在叙事结构上借鉴了日本电影《罗生门》，在此，我也来讲一下《罗生门》这部影片。该片是日本泰斗级导演黑泽明的惊世之作，它以12世纪的日本为背景，主要讲述了一宗案件，从而阐述了人的丑恶和不可信赖，但结尾处却对人道主义以及世界充满光明的正面理念进行了肯定。该片在电影界享誉众多，地位之高，名声之大，这里就不赘述了。从叙事结构上讲，本片和《英雄》一样，属于典型的重复线性叙事。歹徒遇到一对夫妇，心生歹意，强奸了妇人，绑架了丈夫。路过的樵夫看见了这一幕，但是四位经历者（夫妇二人、歹徒及樵夫）从各自的角度出发，叙述却各不相同。事件发生在同一时间，而每个人的看待方式不同，这使得所有的故事都重复于案发固定的时间段。这种典型的叙事结构为黑泽明、张艺谋等电影大师所运用，备受推广。



《英雄》

《罗生门》

段落式叙事

说到段落式叙事，就不得不提到一位怪才导演——昆汀·塔伦蒂诺，他的处女作也是代表作《落水狗》就是典型的段落式叙事。什么是段落式叙事，简而言之就是冲破时间和空间的束缚，正片叙事结构不连贯，时间空间不固定，最主要的形式则表现为时间的跳跃，影片分为多段叙述，每一个段落表示一个时期。《落水狗》通过这种时间的跳跃，描述各个阶段的成长故事，跳跃的故事发展，展开一个较长的时间跨度，这种叙事便是典型的段落式叙事结构。

和《落水狗》很相像的还有一部片子，也算是采用了这种段落式的叙事结构，就是由瑟吉欧·莱昂执导的电影《美国往事》。这部片子在时间上、空间上的分化较为复杂，主要描写了三个阶段，即少年、青年、老年，同样在时空的跨度上非常大。正因如此，本片长达3小时44分钟，借几个人的一生反映了一个时代与社会的现状。如果你的作品在时空上跨度很大，段落式的叙事结构无疑是不错的选择。

《落水狗》

这是我对人生的看法
It's just the way I see things.

《美国往事》

非线性叙事

随着电影的发展，影片制作者们不断标新立异，力求在叙事结构上有所突破，应运而生的便是非线性叙事方法。其实非线性叙事是一个很大的概念，包含很多种叙事风格，总的来说，就是打破时间和空间的关系，有点显得错综复杂，杂乱无章，但随着剧情的一步一步深入，一切给观众留下的迷惑迎刃而解，让观众恍然大悟。它没有固定的空间、时间概念，彼此又紧密联系，层层深入，不遵循传统线性叙事的时间线叙事，在艺术表现力上使之拥有更多的可塑性，这类电影统称为非线性叙事结构。

2001年的电影《爱情是狗娘》由导演亚利桑德罗·冈萨雷斯·伊纳里图执导，这部影片算是开创了多线性叙事电影的先河，这虽是该导演的处女作，但却是这一类型的上乘之作。本片讲述了三个故事，唯一的相同点就是狗，由一场车祸把三个毫不相干的故事连接在了一起，建立了联系。之后它们又独立发展，没有瓜葛，经过种种因果关系，逻辑的建立，推动了故事戏剧性的发展。一切毫无关系，却彼此紧密联系，便是非线性叙事的典型特征。

亚利桑德罗·冈萨雷斯·伊纳里图可谓多线性叙事的天才，再来说一部他的多线性叙事的经典之作《通天塔》。因为是同一个导演，所以本片的叙事风格和《爱情是狗娘》颇为相像。本片讲述了摩洛哥、日本和西班牙的三个故事，通过道具彼此相连。因为本片叙事的精巧，内容的丰富，艺术表达形式的新颖，再加上布拉德·皮特、凯特·布兰切特、艾丽·范宁、菊地凛子等来自美国、日本的明星出演该片，该片荣获了奥斯卡奖、戛纳电影节等多项国际大奖，相比《撞车》有过之而无不及。

提起非线性叙事，就不得不提一部电影，它让我在电影院看了3个小时，却完全理不出头绪。剧中演员一人分饰多种角色，可以说剧情天马行空，同样也可以理解为乱七八糟。这部由三个导演联合执导并分别署名的，有史以来最烧脑的影片就是2012年上映的美国电影《云图》，导演和编剧成功地将这部宏伟的小说搬上了荧屏，非线性叙事的手法可以说无比花哨，达到这一系列的顶峰。一人分饰6个角色，让人彻彻底底分不清楚了。这部电影的叙事结构太为抢眼，以至于观看它的观众往往忽略了内容，因此这部片子最大的亮点除了捉摸不透的影片叙事就是它的演员表了。这种形式的电影，或许就属于形式大于内容了吧。

《爱情是狗娘》

《云图》

总结

电影这门艺术和科技并存的产物，叙事结构也在不断地变化，人们总是在实践摸索中推陈出新，况且电影叙事学是一门很深奥的学问，本书所介绍的只能说是浅尝辄止。最为简单的几种常见叙事结构，每一部片子如果仔细推敲，里面的倒叙、插叙、闪回的运用，所表达的艺术效果更是层出不穷。这里单单从宏观的角度，进行简单论述，很多由于掺杂本人的个人主观因素，所以不见得全面，有些地方有失偏颇，还请各位见谅。正如本文开篇时所讲，电影叙事是一个很大的概念，从宏观层面来说，它决定了一部影片的方向以及表现手法，关于电影叙事，虽然多是导演来决定的，但是真正将导演的构想转化为现实的，却是通过剪辑师的双手去实现的。确立了叙事结构，这部片子的架构就出来了，如果你要制作一部影片，叙事结构应是首先确立的。如果说影片的内容是在向观众阐述一个动人的故事，那么影片的叙事就是去讲好这个故事。本书所介绍的也只是以偏概全，以点带面，要想真正掌握电影叙事这门学问，还需要不断地积累与学习，希望本书所介绍的内容可以为您的创作与工作提供帮助。

剧本格式

文字形式的电影剧本实际上是以下三种情况。

1）电影剧本（“电影文学剧本”），由编剧完成。

2）分镜头剧本，由导演完成。

3）完成台本，由场记记录完成。

我们所讲的电影剧本都是指第一种情况，即由编剧完成的剧本。

电影剧本的几种写作格式

（1）文学剧本式

特点：可读性强（文学作品的可读性）。

电影感弱。

例1“春天，踩着湿淋淋的步子来到了。”

例1的文学性强，可读性强，充满诗情画意。可是，导演分镜头时，却不得不做以下工作：

①删掉许多纯属于文学的、视听语言无法表现的内容。

②重新用视听语言表现那些可以表现的“诗情画意”。

这种电影剧本一方面要使导演费较大的精力去分镜头，更重要的是，编剧在剧本阶段未能把更多的精力放在电影思维上。

这样做的结果是：既影响了剧本作为电影剧本的艺术质量，同时也会妨碍剧本的成活。

（2）格里叶式

特点：电影感强。

可读性差。

例2《去年在马里昂巴德》的开头：

开始是一阵猝然响起的浪漫、热烈的音乐，这音乐就像我们在某些带有强烈的、激动人心的高潮的影片结尾时所听到的一样（这是由木管、铜管和弦乐等组成的巨大的交响乐团演奏的）。片头字幕是常规的样式：人名等都用朴素的字体写成，黑色的字体后面衬着灰色的背景，或者是白色的字体后面衬着灰色的背景；这些名字或者一组一组的名字都镶在方框内，框子按照一种正常的甚至是较为缓慢的节奏，一个接一个在银幕上出现。

这种努力是应该肯定的。

但是作为编剧来讲，这样做有以下不利之处：

1）可读性差，不但一般人读不懂，而且描写得太细、太烦琐，以至于妨碍了导演、制片人抓住主要情节及主要人物。

2）不利于导演为影片做出他的贡献。电影主要是编剧、导演两个人的事。

这样也会妨碍剧本的成活。

（3）

日本式

特点：电影感强。

可读性强。

例3《啊，无声的朋友》编剧：铃木尚之（日本）

①某地旷野，夜（1944年）

货物火车在远方行驶。火车头的前灯和车尾乘务员室的尾灯幻影般地移动着。

②某地旷野，夜

火车在黑暗中奔驰。

③某地旷野，夜

随着尖厉的汽笛声，火车头迎面而来。

前灯射出刺目的光芒。

伴随着轰隆轰隆的车轮声火车掠过画面。

黑色货车车皮绵延不绝。

④同上

一节黑色油漆已经斑驳的车身，铁路的标志和车号的数字在星光下隐约泛出白色。

车门微开着，车厢里黑暗无比。

单调的车轮声。

尖锐短促的汽笛声。

单调的车轮声。

⑤车厢内

军曹松本在黑暗中点名的声音。

重叠着其他分队长点名的声音。

……

百濑点火抽烟，他的脸在黑暗中显现。

百濑深深吸了一口烟后，把香烟递给旁边的吉成。

吉成的脸在香烟火星中闪现。

香烟在13 个分队队员之间依次轮转。

……

小队长的声音：“哪个在抽烟？不准抽。”

……

松本把香烟在皮靴上擦熄。

松本：“大家都睡吧。”

民次痛苦地喘着气。

⑥ 上海陆军医院病房，白天

民次躺在角落里的床上，呆呆地凝视着屋顶。

……

电影剧本的写作格式

一个合格的电影剧本应该做到以下几点：

1）可视性强，用画面叙事。“电影剧本究竟是什么？一部电影剧本就是一个由画面讲述出来的故事。”悉德·菲尔德说。

2）画面力求具体，避免过于笼统。

3）努力运用声音元素。

不要过多地寄托于录音或导演，声音应该体现在剧本阶段。

4）文字清爽、干净。

文字着重表现影片中主要的影像、声音、剪辑的内容，不拖泥带水，不用过多的文学上的修饰手段。

5）以场分段，以场景来划分文字的自然段落。

6）注意“段”与“段”之间的“转场处理”。

例4《约会》编剧：石森史郎（日本）

①公园，傍晚

……

萤子独自坐在长凳上等待着。她的脸随着列车的汽笛声和列车开动的隆隆声逐渐扩大，几乎占满整个画面。

②野外，夜

列车向北驶去，透过车窗露出的灯光划出一条水平光线。

③列车车厢过道，夜

几个要下车的旅客带着怕冷的表情从车厢里走出来。……（列车停，一男人上车）列车开动。男人的脚迈进车厢。

④车厢里，夜

男人的脚在通道上走来。

……

7）每段开头注明场号、地点、时间。

如：

场号	地点	时间
22	长安街	晨
23	李芸卧室	晚

8）不用或少用专业电影术语。

主要是为了与“分镜头本”区分开。“分镜头剧本”让导演去干，其实全是电影思维，“不戴领章、帽徽的解放军”。

上面“转场”的例子是剪辑，我们可再接着看。

③车厢过道，夜

男人的脚迈进车厢。

④车厢里，夜

男人的脚从通道上走了过来。

停了一下……但又走过来。

脚步又停住了，一个身子沉重地在一个空座位上坐下。脚上的皮鞋尖碰到了对面座位上的一个妇女的栗色皮鞋。

那双女皮鞋避开了男人的皮鞋尖。

在女皮鞋旁边，有一双落后于时代的低跟皮鞋，看上去样式虽然老，却是既坚固又实用。从附近的座位上传来了笑声。那边是4个身穿登山装的年轻人，围坐一起正在打麻将。高兴的欢呼声和后悔的喊叫声此起彼落。这边是一个旅行团，占住了车厢的一角——大概都是些农妇……张开嘴便露出镶嵌的假牙，她们喋喋不休，吃个没完。闪着耀眼的光的嘴。喋喋不休的嘴。

狼吞虎咽的嘴。一个少年看得出神的脸。下面给出《啊，无声的朋友》的剧本片段，括号内的内容为引用者所加，提示该段文字中提供的主要视听内容。

《啊，无声的朋友》

编剧：铃木尚之（日本）

①某地旷野，夜（1944年）

货物火车在远方行驶。火车头的前灯和车尾乘务员室的尾灯幻影般地移动着。

（景别、光）

②某地旷野，夜

火车在黑暗中奔驰。

（一个新的机位和景别）

③某地旷野，夜

随着尖厉的汽笛声，火车头迎面而来。

（声音、角度）

前灯射出刺目的光芒。

（光、角度、景别）

伴随着轰隆轰隆的车轮声火车掠过画面。

（景别、角度、声音）

黑色货车车皮绵延不绝。

（镜头的长度）

同上

一节黑色油漆已经斑驳的车身，铁路的标志和车号的数字在星光下隐约泛出白色。

（跟移、景别）

车门微开着，车厢里黑暗无比。

（跟移、景别、光）

单调的车轮声。

（声音）

尖锐短促的汽笛声。

（声音）

单调的车轮声。

（声音）

车厢内

军曹松本在黑暗中点名的声音。

（转场车轮声接点名声、光）

重叠着其他分队长点名的声音。

（声音）

……

百濑点火抽烟，他的脸在黑暗中显现。

（景别、光）

百濑深深吸了一口烟后，把香烟递给旁边的吉成。

（景别）

吉成的脸在香烟火星中闪现。

（景别、光）

香烟在13个分队队员之间依次轮转。

（跟移、光）

……

小队长的声音：“哪个在抽烟？不准抽。”

……

松本把香烟在靴上擦熄。

（景别）

松本：“大家都睡吧。”

民次痛苦地喘着气。

（景别）

上海陆军医院病房，白天

民次躺在角落里的床上，呆呆地凝视着屋顶。

（转场民次接民次、景别）

……

写在完稿之时

剧本写完了，并不意味着大功告成，往往在这个阶段，导演需要与剧组的核心创作团队进行沟通、修改。关于如何修改，这里主要涉及以下几个方面。

根据导演的意见修改剧本

编剧是那个写故事的人，而导演是那个讲故事的人，导演是整个剧组的核心，所以编剧按照自己意愿编写的剧本，很难与导演的想法严丝合缝。在经过协商开会之后，导演看过剧本，会提出自己的修改意见，这个时候，编剧就要积极配合，体会导演的用意，并且按照其意见进行修改。有时导演、制片人会对剧本做较大的改动，但是大多时候在剧本编写之前，编剧都会和主创人员有一个良好的沟通，若前期沟通得好，后期往往只是一些细节上的调整。这个时候，编剧应积极配合导演的工作。

按照投资人、广告商的意见修改剧本

影视虽说是艺术，但是脱离商业也玩不转，这个时候，在满足导演的诉求的同时也要适当采纳投资人的意见。剧本中常会出现诸如汽车、服装、手机、随身用品等道具，这些道具往往都会在拍摄前期鉴定植入广告拍摄合同，实用投资人提供的品牌，在曝光时长、曝光场景上应该有严格的限制。这个时候，编剧就要根据投资人的建议去对剧本做出适当修改。

但是在与投资人、广告主的沟通协商中及剧本修改中，编剧应该秉持这样的原则，即听取投资人的意见，在与导演的协商下进行适当修改。投资人与导演不同，他们只会对品牌产品负责，因此常常会提出各种各样的请求，力求使自家产品可以得到最大程度的曝光。商业广告的植入要有限度，超过限度就会破坏整部作品的质量，但达不到要求又会让投资方不满，所以在沟通过程中，编剧应该充分尊重导演的意见，坚持对作品及投资方都负责的态度，力求找到一个平衡点。

第4章　摄影课

一部影片，不论前期如何策划，剧本怎么写，反映给观众的就是一个一个镜头，所有的故事和电影的构成也都是由一个一个镜头组合而成的。所谓拍电影，关键在于拍，在剧组中，摄影师就是承担拍摄工作的重要角色。怎么拍、怎样才能成为一个出色的摄影师，是很多对于拍摄充满兴趣的新人最迫切想要知道的答案。一名出色的摄影师应该具备两大特质。第一是过硬的基本功，对于画面、构图、景深、光线、拍摄技巧有着充分的了解，这是一名从业者的基本素养，是影视画面品质的保障。第二是悟性，基于对故事的理解，对传统拍摄技法的创新靠的是多年的拍摄经验和大量阅片之后经沉淀而产生的创造力。要依靠大量的积累与实践，还有不断的思考与尝试。但如果你是一个“小白”，那么打下坚实的基础才是当务之急。所以本章主要和各位朋友们聊一些摄影师必须掌握的拍摄知识，让你在短时间内充分且详实地了解关于摄影的那些事儿。

工欲善其事，必先利其器

摄影师在了解怎么拍之前，一定要对手中的器材有充分的了解。那么拍摄都要用到哪些器材？它们都是干什么的？会对画面产生怎样的作用？首先我们就来聊一聊关于器材的那些事儿。

摄影机

摄影机品牌众多，就影片拍摄而言，俗称肩扛式的摄影机使用最为广泛，因为其拍摄画面的分辨率、解析力、色彩都达到一流水准，其RAW格式影片直出为后期提供了便利，是影片拍摄的首选。专业摄影机对于拍摄4K、60p毫无压力，但相应的价格也不是一笔小数目。电影机用的镜头俗称电影头，一般兼容PL格式的卡口，但是价格也是普通单反镜头的数十倍甚至上百倍，因此对于预算充裕、对影片画面有高追求的人士强烈推荐专业摄影机，如果是初学者，那不用考虑了。

自佳能5D Mark2上市以来，单反拍摄的质量有所提升，它具有体积小、便于携带、价格亲民等诸多优势，更多的小型团队

甚至某些专业团队都用单反相机来拍摄。随着全画幅摄影器材步入大众消费领域，降低了影视拍摄的设备门槛，越来越多的人开始步入影视领域，单反的普及无疑立下汗马功劳。对于微电影剧组或小型拍摄团队，单反相机将是你的不二之选。

近年来Go Pro这类的运动相机异常火爆，被广泛用于航拍、真人秀等场合。但是影片《硬核大战》的到来似乎将Go Pro对于影视拍摄的作用放大了，这部全程采用第一视角的影片是电影界中一种极不寻常的拍法，无法预料未来还将出现怎样的形式。可以预见，Go Pro这类运动相机在电影拍摄中的作用将会越来越大。

三脚架

这里需要注意的是，拍片子用的三脚架要选购带一个短摇臂的，因为影视拍摄是画面运动的过程，使用相机的脚架会为日后拍摄带来非常大的不便。三脚架主要就是拍摄静态镜头，但是某些角度不便于三脚架的架设，例如在桌子上等特殊位置，但又要拍摄被摄主体的神态动作，因此就有了可以随意转动扭曲的小型八爪鱼三脚架。这两种是日常拍摄中最广泛使用的脚架类型，足以应付绝大多数的静态场景拍摄。

滑轨

滑轨在拍摄中尤为重要，因为长时间镜头固定不动是影片拍摄的大忌，呆板的镜头让人昏昏欲睡。既要让镜头动起来，又要保持稳定，滑轨就起到这样的作用。高级版的滑轨是电动控制的，可以最大限度地控制匀速滑动，避免人为造成的画面抖动。第二档就是手动滑轨，肯定不如电动的稳定，但是对于低成本的小制作来说，也能起到很不错的效果。在某些特殊场景（如桌面）中大型滑轨铺设困难，此时滑轮车的使用就显得方便快捷。

斯坦尼康

一般情况下，抖动的画面容易使观众产生烦躁、疲劳和反感的感觉。另外，画面的稳定性好对后期制作中加入多层特技有很大帮助。画面抖动再加上噪波是所有压缩算法的大敌，基于MPEG高压缩率的传输系统，以及DVD和应用长GOP技术的数字播出的出现，要求图像稳定性更高，这样才能保证图像的质量。

当前，电影开始越来越多地运用斯坦尼康来拍摄很多长镜头和运动镜头，以保证更好的视觉效果和叙事节奏。比如一些影片

会用载人摇臂结合斯坦尼康共同完成一个长镜头的开篇，还有一些打斗、战争场面，以及越来越多的普通场景也会用斯坦尼康来拍摄。

有一点一定要清楚，斯坦尼康并不是代替轨道和摇臂的新生产物，而是另一种视角和观点的实现方式，是营造一种空间感的工具。如果要用它实现轨道的画面效果，那是不实际的，不要试图用它代替轨道，而要好好地利用它来营造另一种感觉。简单地说就是要掌握和理解斯坦尼康特有的语言。还有，斯坦尼康是高度人机结合的设备，使用时需要对走路姿势、腰肩的角度、手臂的随和程度、手指的分配、机器三轴向的配平等若干环节进行训练和调校。在专业领域里斯坦尼康是一个专门的工种，很多人员都到美国去进行专门的培训，目前国内也有一些专业人员了。

兰帕德摄影套件

兰帕德套件俗称鸟笼子。摄影机、单反在调焦、看监视器等方面不是很便捷，为提高可操作性，兰帕德套件带有外置监视器支架、调焦环等，方便摄影师拍摄，也让5D3一下子鸟枪换炮，看上去威武霸气。

摇臂

我们平时常见的摄像、摄影辅助器材是三脚架，它的功能是固定机位、调节水平，以及方便摄影师推拉摇移等。摇臂在此功能上增加了升降功能，且镜头在摇的时候更加“夸张”，借此可以拍摄出宏伟、大气的场面。

摇臂可以一人操控，也可两人配合操作。很多摄像人员都习惯于单枪匹马，但究竟是一人操控好，还是两人配合操控好，要看具体情况而定。一个人操控时，既要控制摇臂臂杆的运动，又要控制摄像机镜头的指向，如果是拍摄大场面，再用上广角镜，运动速度比较舒缓，一人操控也还是可以的。但是，如果对运动有更进一步的要求，例如臂杆运动速度加快、起幅落幅时加速度提高、画面需要精确定位、使用变焦镜头往上推时，一个人恐怕就力不从心了，这时必须两人配合才能完成这些镜头的拍摄。但两人操控有一个互相配合的问题。因此，在拍摄之前需要两人与导演共同策划，商定摇臂的运动轨迹，做到心中有数，再经过一段时间的共同演练，方能做到配合默契。

摄影灯光器材

电影是一门光影的艺术，因此很多时候为达到最佳的拍摄效果，在影棚中拍摄必不可少。因为环境布光直接影响到拍摄素材的质量，所以一套优秀的灯光系统必不可少。依照现场布光，摄影师通过不同的拍摄技法，最终可以体现精彩纷呈的影片效果。

正确的持机方法

在拍摄的基本知识中，最重要的就是要拿稳相机。无论其他的摄影要素和技术掌握得有多好，只要拍摄的一瞬间有抖动，影像的质量一定会大大降低。

虽然可以用三脚架来降低振动的可能性，但更多的时候是以手持相机拍摄为主，而且在某些不方便设立三脚架的时候，如何稳定地手持相机就变得非常重要。

持机的正确姿势

无论是站立、坐下还是跪下，持机的正确姿势要点如下：

1）右手紧握相机一侧的握手位，食指轻触录制键，以备随时拍摄。

2）左手手掌托住机身底部，用拇指和食指握住相机来稳定镜头。

3）两手上臂紧贴身体，尽量保持自然下垂的状态并向身体靠拢。千万不要耸起双肩。因为长时间保持耸起双肩的姿势拍摄，肩关节会出现疲劳感，更难稳定相机。

4）垂直握持相机拍摄时，一般左手在下，右手在上，也要注意左臂紧贴身体。

站立或坐下摄影时的注意事项

1）站立摄影时，双脚宜稍稍分开，或以前后步方式站立，以便将整个身体的重量平均放到双脚上。如果能借助一些固定的物体作为依靠，例如背靠树干或墙壁等，则效果更佳。

2）坐下摄影稳定性已经很高，但仍可借外物进一步稳定身体。以椅子的靠背或桌子作为依靠是不错的选择。

跪下摄影时的注意事项

跪下摄影时左腿应该弯曲，右腿跪地，托起机身底部的左手则支撑在弯曲的左腿上。一般情况下，跪姿拍摄较难稳定身体，最好也能借助固定物体作为依靠，如树、墙等。

相机带的重要作用

将相机带套在手腕上，握在虎口中绕两圈再拉紧，以拇指穿过带圈后再握紧相机，使相机和右手合二为一，不但可以减轻手的颤动，而且可以在不小心松手时将相机拉住，不至于掉到地上而损坏相机。

玩转光线

电影是光与影的艺术产品，将光线称为摄影的灵魂一点也不为过。要拍摄好素材，就不能不掌握光线这个关键的元素。

光线的性质

直射光

在晴朗的天气里，阳光没有经过任何遮挡直接射到被摄者身上，受光的一面就会产生明亮的影调，不直接受光的一面则会形成明显的阴影，这种光线称为“直射光”。在“直射光”下，受光面及不受光面会有非常明显的反差，因此容易产生立体感。

当太阳被薄云遮挡时，阳光仍会穿透白云扩散下来，这时所产生的照明反差将会降低，非常适宜拍摄人物。

散射光

在阴天，阳光被云层所遮挡，不能直接射向被摄对象，只能透过中间介质或经反射照射到被摄对象上，光会产生散射作用，这类光线称为“散射光”。由于散射光所形成的受光面及阴影面不明显，明暗反差也较弱，光影的变化也较柔顺，因此产生的效果比较平淡柔和。

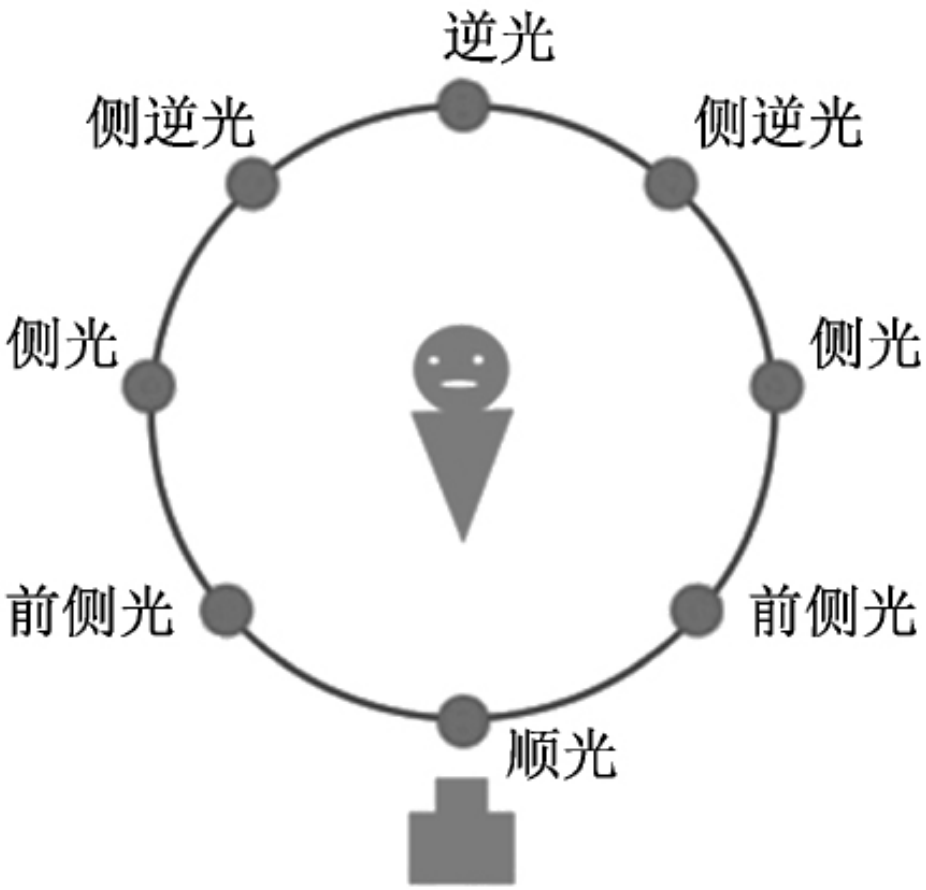
直射光与散射光选择

“直射光”会产生反差较强的光线，致使阴影较浓厚，调子变化较少，所拍出的影像线条及影调较硬。而“散射光”会产生反差较弱的光线，故阴影较淡，调子变化较丰富，会得到较软的柔和的影像线条及影调。所以摄影者应根据不同的情况选择适合的光线。

直射光与散射光

光线投射的不同方向

拍摄同一个景物时，运用不同方向投射来的光线会产生不同的效果。



顺光

从照相机背后而来，正面投向被摄对象的光线叫作“顺光”。“顺光”照明的特点是：被摄对象绝大部分都直接受光，阴影面积不大，对象的影调比较明朗。这种光线形成的明暗反差较弱，对象的立体感主要不靠照明光线反映出来，而是由本身的起伏表现出来，因此立体感较弱。

前侧光

从照相机左后方或右后方投向被摄对象的光线叫作“前侧光”。对象大部分都会受光，产生的亮面大，所以影调也较明亮，阴影的面积也不会太大，但已可以表现出对象的明暗分布和立体形态。这类光线既可保留比较明快的影调，又可以展现被摄对象的立体形态。

侧光

来自照相机左侧或右侧的光线叫作“侧光”。它会使被摄对象的一半受光，而另一半则处于阴影中，有利于表现对象的起伏状态。

由于“侧光”照明使对象的阴影面积增大，因此画面的影调不亮不暗，明暗参半，不及由“顺光”和“前侧光”产生的效果那样明快，但也不会太阴沉，立体形态表现会较好。

侧逆光

来自照相机的左前方或右前方的光线叫作“侧逆光”。它令对象产生小部分受光面和大部分的阴影面，所以影调会较阴沉。这种照明方法在对象上产生的立体感会比“顺光”强一些，但仍然偏弱。

逆光

“逆光”是由被摄对象背后射来，正面射向照相机的光线。被摄对象绝大部分处在阴影之中。因光线的对比较弱，所以立体感也较弱，影调比较阴沉。可是，“逆光”可以用来勾画物体的侧影和轮廓，还可以突现物体的质感和形状，清楚地展示对象的线条。在明朗的天气下使用“逆光”更会创造出一种强烈的反差。

顶光

由被摄对象上方而来的光线叫作“顶光”。日正当中的太阳光便是一个好例子。“顶光”常会在被摄对象上造成强大的阴影，若用于人像拍摄，则人脸部的鼻下、眼眶、颚下等处会形成浓黑的阴影。

底光

“底光”的光源位于被摄物的下方。这种光线在日常生活经验中较少见，故有怪异和戏剧性的效果，在一般摄影场合应用较少。

光线的反差

“反差”指的是被摄对象上“最亮”与“最暗”的色调关系。所谓“反差强”，是指光线在主体身上呈现的最亮部位与最暗部位的差别大，而且由最亮到最暗的转换过程中变化非常剧烈，对比度非常强烈。相对的，“反差弱”表示最亮部位与最暗部位的差别不太大，由最亮到最暗的转换过程中变化非常柔顺，色调很丰富。

摄影的构图

构图是在影像有限的空间内处理人、景、物的关系，并将三者安排在画面中最佳的位置以形成画面特定结构的过程。

构图最主要的目的是强调及突出主题景物，同时把烦琐的、次要的东西恰当地安排为陪衬。好的构图令画面看起来均匀、稳定、舒服、有规律，而且可以引导视线到主题点。构图不当，会出现杂乱、左右不平衡、头重脚轻以及因主题过多反而变得没有视觉焦点等问题。

构图注意事项

要获得好的摄影构图，一定要注意以下几点：

1）画面不应太过单调，否则画面会显得呆板。但也不应太复杂，否则会令人觉得混乱。

2）要选择适合的背景。好的背景不但有助于衬托主题及突出主角，还会丰富影像的内容，为画面增添色彩。

3）要了解人、景、物三者在画面中的关系，并适当地安排它们以有效地表达主题，避免出现喧宾夺主的情况。

4）要考虑各个景物色彩上的对比。鲜明的对比有助于突出主题，若颜色混乱则会产生相反的效果。

5）要掌握光线的照射角度以及所产生的明暗阴影，它们都会影响影像的色彩和效果。

6）要多利用照明、透视、重叠和影纹的层次变化，这将有助于在平面的影像内增加立体感。

以不同的拍摄角度营造不同的构图

大多数拍摄对象都是立体的，它们呈现出许多面。有正面、侧面、背面、顶面及底面。同一个对象，拍摄的方位角度不同也会令画面展现出多种多样的构图效果。所以在拍摄之前应选取不同的方位、角度对物体进行观察及比较，从中找出一个最可表达主题、最生动的视点，以找到最合适的构图。

（1）正面拍摄

正面拍摄是一种最常用的摄影角度。正面拍摄可以产生庄严、平稳的构图效果。但平稳的线条、对称的结构也会因缺乏透视感而显得呆板，而且很多时候会因为对象的受光情况相似而不能凸显对象应有的立体感。

（2）侧面拍摄

用斜侧的摄影角度，画面上原来的并行线条变成了斜线，具有纵深感，能将人的视线引向深处，增强立体感。而视线跟随斜线延伸，也会使画面变得生动，随斜侧方位的角度变化，其透视效果也会出现有趣的改变。

（3）仰视拍摄

仰视拍摄指的是向斜上方的角度进行摄影，多用于拍摄高大的景物。这种拍摄角度既可以拍到高大景物的全景，又可以形成垂直地面的线条向上汇聚的透视感觉，还可以突出对象的高耸特性，增加压迫感。

（4）俯视拍摄

俯视拍摄就是从上向下进行拍摄。在高处进行俯视的拍摄可以将大范围的景物都拍下来，所以在广角的风光中会经常应用到。在人物拍摄中使用俯视拍摄方法，可以为主角带来一种纤秀的效果。

构图的“三分法”

“三分法”是由希腊的数学家提出来的。摄影者将其运用在影像的构图上，往往可以拍出很多和谐悦目的画面。具体做法是：用两条直线和两条横线将画面平均分为9个同样大小的方格。拍摄时将主体放在直线和横线的交叉点上。

“三分法”可以应用在任何人物和景物的摄影上。

背景与前景的选择

背景或前景与主体色彩、形状、线条、质感、明暗上的不同会造成反差，形成对比，有突出主体的作用。

（1）简单柔和的背景

简单的背景不会抢走主体的地位，有利于突出主体。但过于简单及单调的背景却会使照片过于呆板。

（2）避免杂乱的背景

杂乱的背景会使画面看起来非常混乱，甚至会令人辨别不出主体是什么。

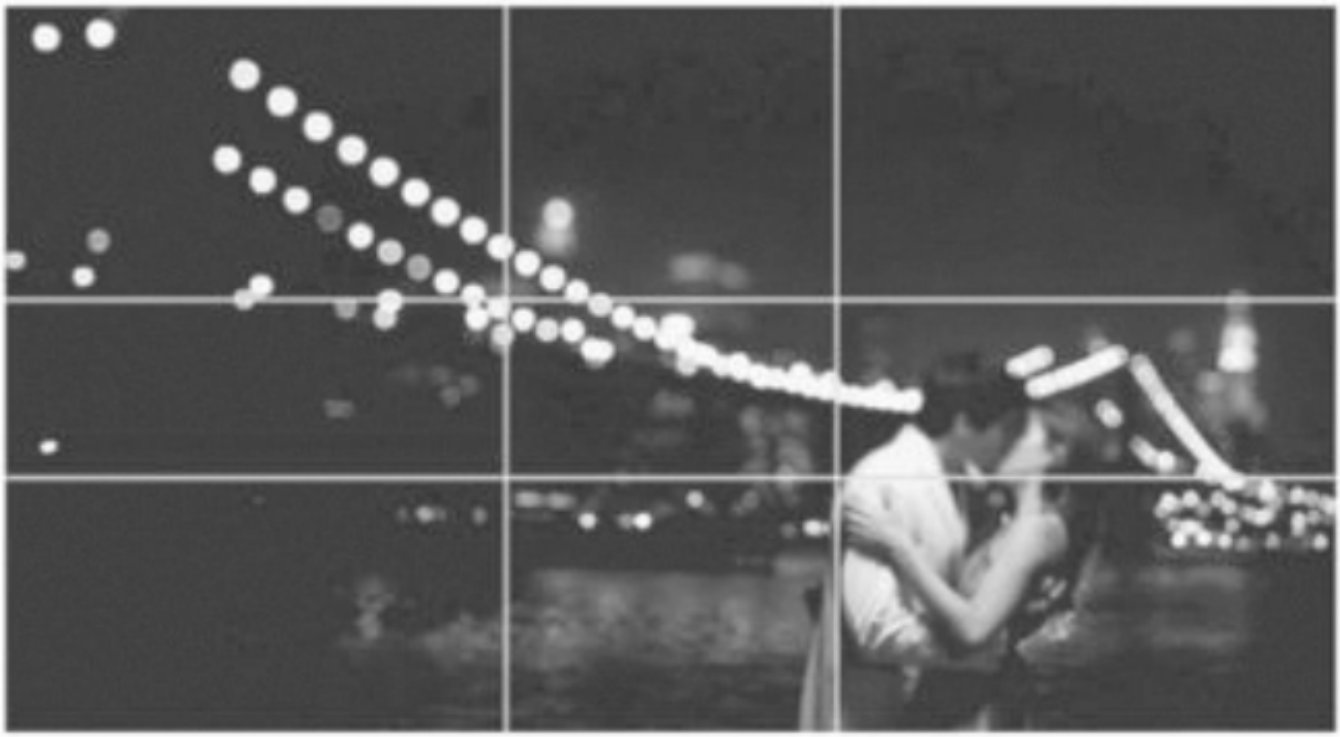
（3）避免前景有太多的人和物如果前景有太多的人和物，将难以突出主体，会严重破坏画面的整体效果。

摄影构图的基本模式

（1）构图均衡平稳

均衡就是平衡，它区别于对称。用这种形式进行构图的画面不是左右两边的景物形状、数量、大小、排列的一一对应，而是相等或相近形状、数量、大小的不同排列，给人以视觉上的稳定，是一种异形、异量的呼应均衡，利用了近重远轻、近大远小、

深重浅轻等透视规律和视觉习惯的艺术均衡。当然均衡中也包括对称式的均衡。



均衡式构图给人以宁静和平稳感，但又没有绝对对称的那种呆板，所以是摄影师在构图中常用的形式，也成了摄影构图的基本要求之一。

要形成均衡式构图，关键是要选好均衡点（均衡物）。什么是均衡点呢？这要从艺术效果上去找，只要位置恰当，小的物体可以与大的物体相均衡，远的物体可与近的物体求均衡，动的物体可以去均衡静的物体，低的景物同样可均衡高的景物。要多加实践和学习，用好这种艺术技巧。

（2）打破均衡

随着社会的发展和进步，一些新潮的摄影师认为均衡刺激性不强，反映不出新时代的生活节奏和特点，他们主张打破均衡，而且也在实践他们的观点，拍出了一些不均衡的作品。我们把这些作品的构图形式称为非均衡式构图。生活是多种多样的，现实生活中既有均衡也有不均衡，只要是内容的需要和创作意图的需求，形式可以任意选择。

非均衡式构图具有不稳定、不和谐、紧张刺激、动荡不安等特点，表现动势的景物较为理想，表达烦躁不安的情绪、不协调的动作或不一致的注意力和不同的表情等也具有优势，如展示战争的残酷、革命风暴、狼藉现场等场面，亦可取得好的视觉效果。

（3）框架式构图

框架式构图是用一些前景将主体框住，常用的有树枝、拱门、装饰漂亮的栏杆和厅门等。这种构图很自然地把人们的注意力集中到主体上，有助于突出主体。此外，焦点清晰的边框虽然有吸引力，但它们可能会与主体相对抗。因此用框架式构图多会配合光圈和景深的调节，使主体周围的景物或清晰或虚化，使人们自然地将视线放在主体上。

（4）直角三角形式构图

直角三角形式构图一般是以画面的一个竖边为三角形的一个直角边，底边为三角形的另一个直角边。这种构图大都注意被摄物的方向性。景物的运动方向或面向应该对着三角形的斜边，使运动物体的前面或景物的前面留有空间，给以出路。

直角三角形式构图在横幅或竖幅画面中均可选用，其特点是竖边直线可显示景物之高耸，底边横线又具有稳定感，并且富有运动感，具有正三角形式和倒三角形式构图的双重优势，同时左右直角边灵活多变，很受摄影师们的喜爱，所以使用较多。

直角三角形式构图的灵便性还表现在底边长竖边短或底边短竖边长均可选用，只要3个角中有一个角可形成直角，便可用这种形式构图。

（5）圆形构图

圆形构图是把景物安排在画面的中央，圆心正是视觉中心。圆形构图看起来就像一个团结的团字，在画面的正中央形成了一个圆圈。

圆形构图除了圆形物体以这种图式表示其圆外，实际上有许多场景可用圆形构图表示其团结一致，既包括形式上的，也包括意愿上的。如众人围着一个明星在签名、许多儿童围坐在一起听老人讲故事、小朋友们围成圆圈做游戏等，均可选用圆形构图。

圆形构图给人以团结一致的感觉，没有松散感，但这种构图模式活力不足，缺乏冲击力，缺少生气。

（6）S形构图

S形实际上是条曲线，只是这种曲线条是有规律的定型曲线。S形具有曲线的优点，优美而富有活力和韵味。同时，观众的视线随着S形向纵深移动，可有力地表现其场景的空间感和深度感。

S形构图分竖式和横式两种，竖式可表现场景的深远，横式可表现场景的宽广。S形构图着重于线条与色调紧密结合的整体形象，而不是景物间的内在联系或彼此间的呼应。

S形构图最适于表现自身富有曲线美的景物。在自然风光摄影中，可选择弯曲的河流、庭院中的曲径、矿山中的羊肠小道等；在大场面摄影中，可选择排队购物、游行表演等场景；在夜间拍摄时，可选择蜿蜒的路灯、车灯行驶的轨迹等。

（7）十字形构图

十字形是一条竖线与一条水平横线的垂直交叉。它给人以平稳、庄重、严肃感，表现出成熟而神秘、健康而向上的感觉。

十字形构图不宜使横竖线等长，一般竖长横短为好；两线交叉点也不宜把两条线等分，特别是竖线，一般是上半截短些、下半截略长为好。因为两线长短一样且以交点等分给人以对称感，缺少了省略和动势，会减弱其表现力。

十字形构图的场景，并不都是简单的两条横竖线的交叉，而是相仿于十字形的场景均可选用十字形构图。如正面人像，头与上身可视为垂直竖线，左右臂膀连起来可视为横线；又如建筑物中高与横的结构等。凡是在视觉上能组成十字形形象的，均可选用十字形构图。

光圈、快门、对焦、景深

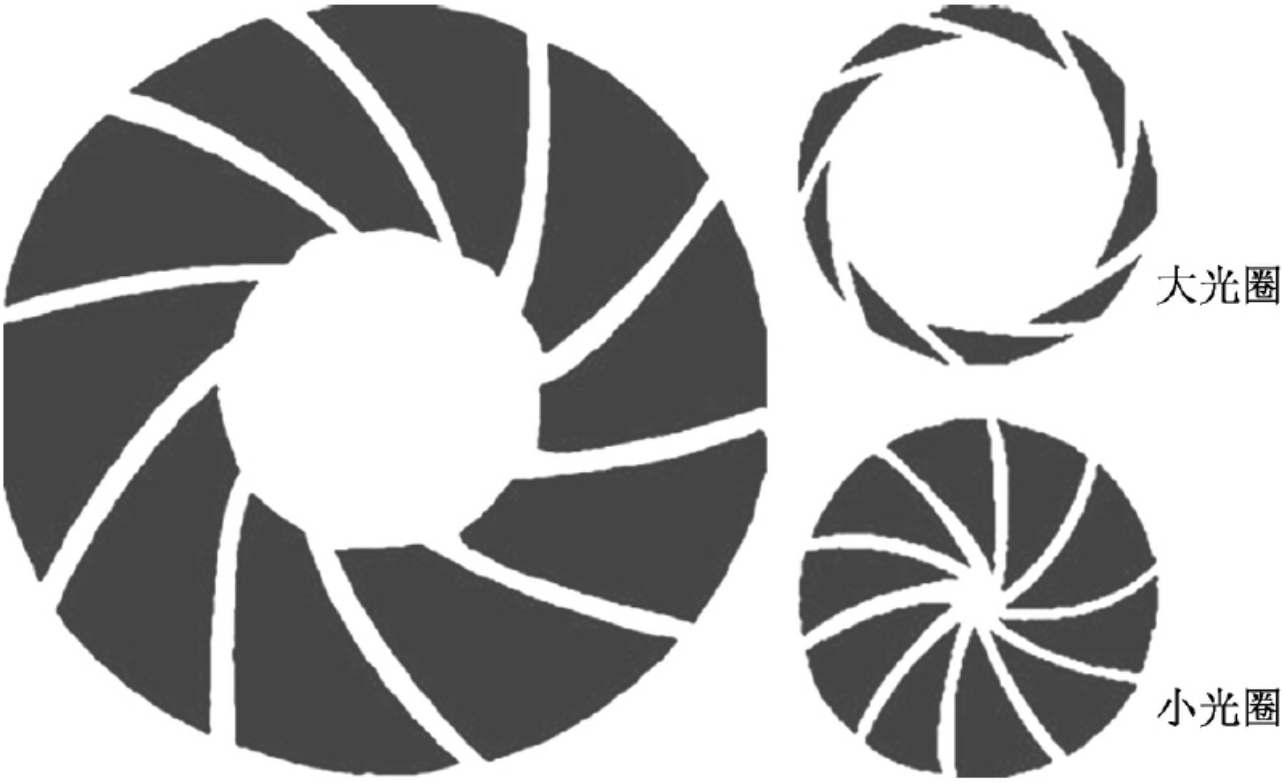
曝光的控制主要取决于光圈的大小和快门的速度。要学会手动拍摄就必须学会光圈与快门的设定配合。

曝光量与光圈的关系

光圈是照相机镜头中可以改变大小的孔洞。它控制进入镜头的光线量。在其他因素不变的情况下，光圈开得越大，通过镜头进入的光量就越多。这就好比房间里的窗子，它开得越大，进来的光线越多。

光圈的数值通常用f-stop值来表示，要注意的是，f-stop值越大，光圈开得反而越小。例如，f16的光圈就比f8的光圈小。

在快门速度不变时，光圈的大小决定了影像的明暗。光圈太大，曝光会过度，影像就会白茫茫一片；光圈太小，曝光会不足，影像就会是黑漆漆的。



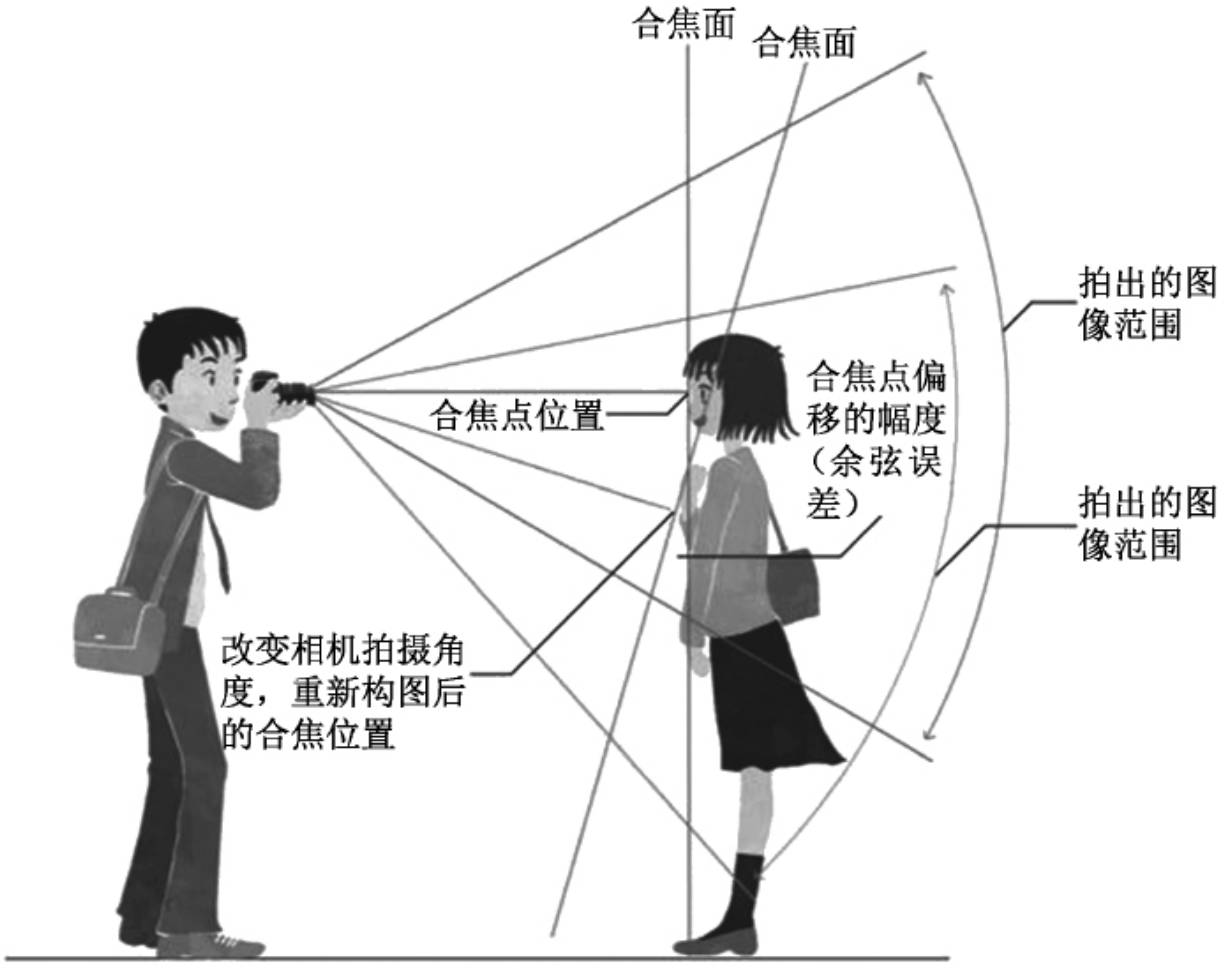
曝光量与快门的关系

快门是控制光线进入的闸门。在其他因素不变的情况下，快门速度越高，通过镜头进入的光量就越少。反之亦然。它相当于开窗子时间的长短。

光圈与快门都可以控制曝光量，它们的组合是控制曝光量的主要因素，并互相影响着。如果将光圈收小一级（例如由f4收小至f5.6），将快门速度调慢一倍（例如由160减至130），它们的曝光量是一样的。

对焦的重要性

对焦是指将镜头对准拍摄对象后，调整镜头的焦距，使图像变得最清晰的过程。只有对焦正确图像才可能清晰，否则图像就是模糊的，通常通过调节焦距，也能起到渐显渐隐的效果。



景深与光圈、距离、焦距的关系

景深的“景”是指我们要拍摄的景物，“深”就是清晰度的纵深范围。当镜头对焦于拍摄目标时，这一点对应在CMOS感光元件上能清晰成像。它前后一定范围内的景物也能被记录得较为清晰，这个范围就是景深。

景深越大，纵深景物的清晰范围也就越大。景深越小，纵深景物的清晰范围也就越小。影响景深的三大要素如下。

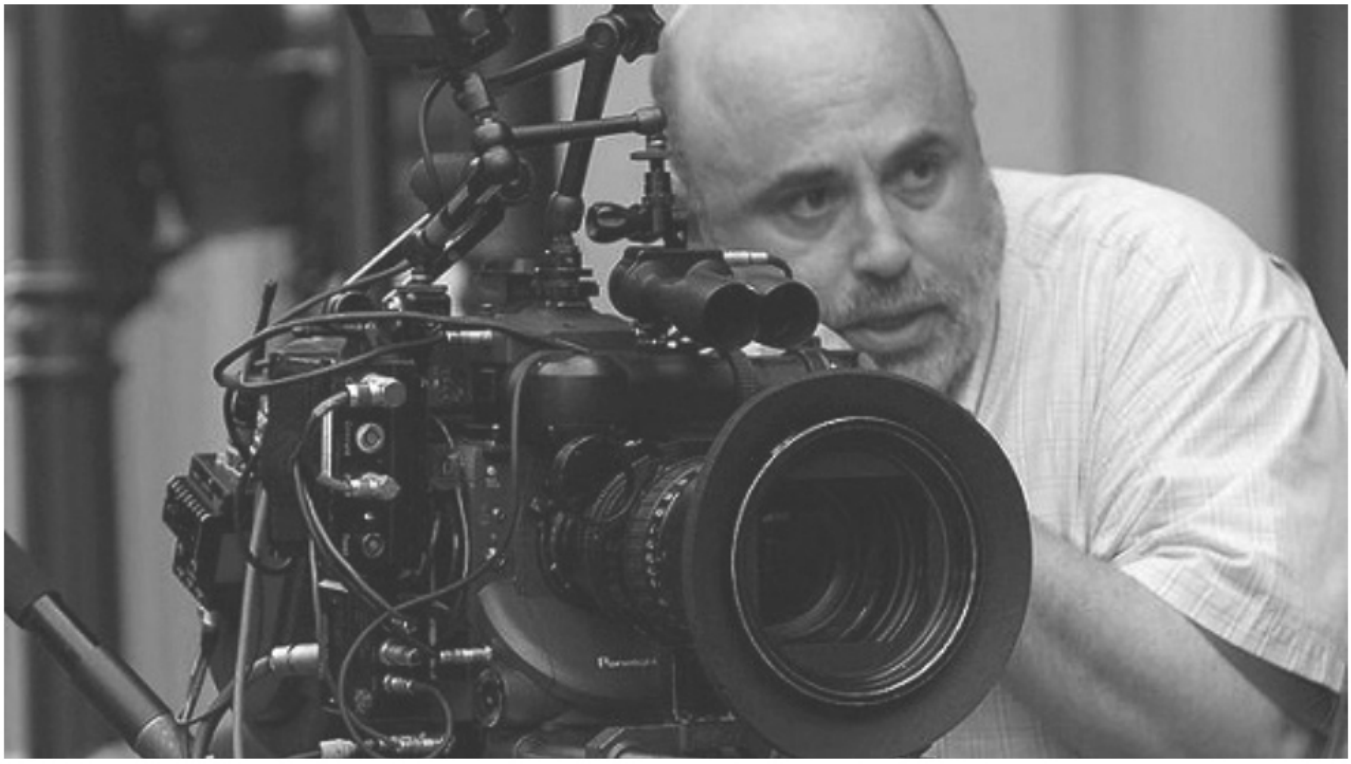
1）光圈：在镜头焦距及距离不变的情况下，光圈越小，景深越大，反之亦然。

2）距离：在镜头焦距及光圈不变的情况下，越接近拍摄的目标，景深越小；越远离拍摄的目标，景深越大。

3）焦距：在距离及光圈不变的情况下，镜头焦距越短，景深越大，即短焦镜头的景深大，长焦镜头的景深小。

（景深变化）

摄影机的运动轨迹



所谓运动摄像，就是通过单独或综合运用推、拉、摇、移、跟等所拍摄的镜头。运动摄像可通过移动摄像机的机位来拍摄，也可通过变化镜头的焦距来拍摄。运动镜头与固定画面相比，具有画面框架相对运动、观众视点不断变化的特点。通过运动摄像，能使画面产生多变的景别、角度和多度空间层次，形成多变的画面结构和审美效果，赋予视觉画面丰富多变的造型形式，使影片更加接近生活又高于生活，更具艺术性。正是由于运动拍摄而产生的丰富多彩的画面效果，才能使观众比身临其境更能仔细全面地欣赏被摄对象的全貌、细节和精彩场面。运动拍摄较多用于电视现场直播（如体育比赛、舞台演出等）。转播现场通过多台摄像机（少则几台，多则几十台）的推、拉、摇、移、跟等各种运动镜头及蒙太奇组合，呈现在观众面前的是多机位、多景别、多角度的五彩缤纷的精彩场面，这是观众在现场无法感受到的，这也正是运动拍摄奉献给观众的无限魅力。因此，每个摄像师一定要努力学习好各种运动拍摄的理论和方法，多拍多练。

运动摄像要注意以下几个重要问题：

1）要有明确的目的，不能无目的乱用。

2）摄像机的运动速度或变焦速度要与画面内容相协调，同时，也要考虑后期制作的需要。

3）起幅落幅一定要留有一定的长度，一般不少于5秒。这是因为既要符合人的视觉习惯，同时也要为后期制作提供方便。

4）运动镜头不能太多，过多使用会使人感到疲劳、心烦。在任何影片中，运动镜头所占比例总是很少的，大量的是固定镜头或动静结合的画面。下面就各种运动拍摄的画面特点、造型表现及其综合运用分别予以说明。

推摄

推摄是摄像机向被摄主体方向推进，或变动镜头焦距使画面框架由远而近向被摄体不断推进的拍摄方法。推镜头有以下画面特征。

1）随着镜头的不断推进，由较大景别不断向较小景别变化，这种变化是一个连续的递进过程，最后固定在主体目标上。因此在拍摄推镜头时，必须选择好起幅和落幅（最好先试推一次）。这种明确的拍摄目标和景别的确定是为拍摄目的服务的，是为了通过推镜头来突出主体物或某个细节，给观众以某种启迪，以引起观众对拍摄目标的注意和思考。推镜头切忌漫无目标、毫无目的地随便推进。

2）推镜头有交代环境、表现环境与主体目标关系的作用。因此，推镜头一般由远景或全景起幅，逐渐向主体目标推进。因为推进是连续的，所以增强了真实感和可信性。例如。魔术师为了增加对其表演的可信性，每个节目只用一个长镜头，其中可用推、拉等运动手段变换景别来交代环境及表演，但不能切换景别，因为切换景别将使表演的可信度大打折扣。

3）推进速度的快慢要与画面的气氛、节奏相协调。推进速度缓慢，给人以抒情、安静、平和等感觉，推进速度快则表现紧张不安、愤慨、触目惊心等气氛。推镜头的速度体现了摄像师的情感因素，从而引发观众的心理感受和情绪变化。

运用好推镜头要注意两点：一是推镜头由广角起幅到长焦落幅。画面景深越来越小，被摄主体会越来越模糊，所以，要以落幅调整聚焦，这样被摄主体始终是清楚的；二是在推进过程中，始终要保持被摄主体在画面中的中心位置及落幅景别的控制。推镜头一般要进行预聚焦。

拉摄

拉镜头正好与推镜头相反，是摄像机逐渐远离拍摄主体，或通过变动焦距使画面框架由近而远与被摄主体逐渐拉开距离的拍摄方法。拉镜头的拍摄方法、运用与画面特征如下：

1）拉镜头是由较小景别起幅向较大景别连续渐变的过程，随着这个过程，被摄主体由大变小，周围环境逐渐展开。拉镜头的这种画面特征可真实地向观众交代主体物所处的环境及与环境的关系，有时能给人以悬念或新意。与推镜头不同的是，在镜头拉开前，画面环境对观众来说还是个未知数，镜头拉开，往往会给观众以“原来如此”的感觉。拉镜头常用于侦探、喜剧片中。

2）拉镜头也常用于转场或故事的结尾。随着镜头的拉开，画面内容越来越丰富，这时把画面中的某一部分切换成中景或全景，给人以连贯、流畅、顺理成章的感受，不会让人感到跳跃和突然。拉镜头还常常用于故事的结尾，随着主体目标渐渐远去、缩小，其周围空间不断扩大，画面逐渐扩展为广阔的原野、浩瀚的大海或莽莽的森林，给人以“退出”“结束”的感受，并给人以启迪和遐想，能引起观众的种种情绪，赋予结尾抒情的色彩。拍摄拉镜头的注意问题与推镜头大致相同。

摇摄

摇摄是指摄像机机位不动，借助三脚架或人体做水平旋转或做上下移动的拍摄方法，是运动镜头中运用最多、最广泛的一种拍摄手段。摇摄的画面特征如下：

1）对于一些宏大的场面或较大的物体，由于画面框架的限制，用一幅画面很难表现完美，摇摄可突破画面框架的局限，用较小的景别把较大的场面或物体一一表现清楚，使观众对被摄物既有一个整体印象，又可以把被摄物的每个细节尽收眼底。摇镜头常用于表现宏大的群众场面或群山、草原、海洋、高大的建筑物等。另外，由于摇镜头对观众造成的视觉张力，会对被摄物产生夸张性的视觉心理。例如，拍摄一座摩天大楼，用小景别从上到下摇摄，这种长时间用重复画面会冲击观众的视觉，延长了人的视觉感知，让人感到大楼的高度。

2）当用摇镜头表现多个主体时，可让每个主体充满画框，当画框上出现某个主体时可稍作停顿，形成间歇摇，以加深观众对每个主体的印象。摇摄常用于向观众交代会议上的主要人物。

摇镜头时需注意以下几点：

1）和其他运动拍摄一样，摇镜头也必须有明确的目的，一是展示内容的需要，二是画面艺术的需要，或是兼而有之。尤其要注意摇出的每个镜头之间一定要有内在联系，要符合人们的视觉心理，不能无目的地乱摇一气。

2）摇的过程一定要稳、匀，尽量使用三脚架。如扛摄，要通过转动腰部来摇，切不可移动脚步来摇。尽量借助支撑物以稳定身体，最好先预摇一次，以确定起幅、落幅和合适的体位。另外，要以均匀的速度一气呵成，切不可时快时慢、断断续续，破坏了画面的整体美。

3）摇的速度一方面要与画面内容相协调，另一方面要根据后期制作的要求而定。后期制作的要求不同，摇的速度也不同。同一个场面，如用于专题片，因为专题片较长，有充分的时间来展示画面，可摇慢些；如用于新闻报道，则要摇快些，因为一条新闻一般只有一分钟左右，如果一个镜头就摇了30秒，那条新闻就无法编辑了。跟踪拍摄移动对象、交代多个对象位置关系以及借助辅助摇镜头引出主要摇镜头以形成对主角的固定镜头摇镜头时，主要考虑摇镜头落幅时身体姿势的舒适，因为落幅画面比起幅画面重要。摇的速度不要太快，特别是长焦，不然容易产生频闪。如果要摇得快，需要提高快门速度。

移摄

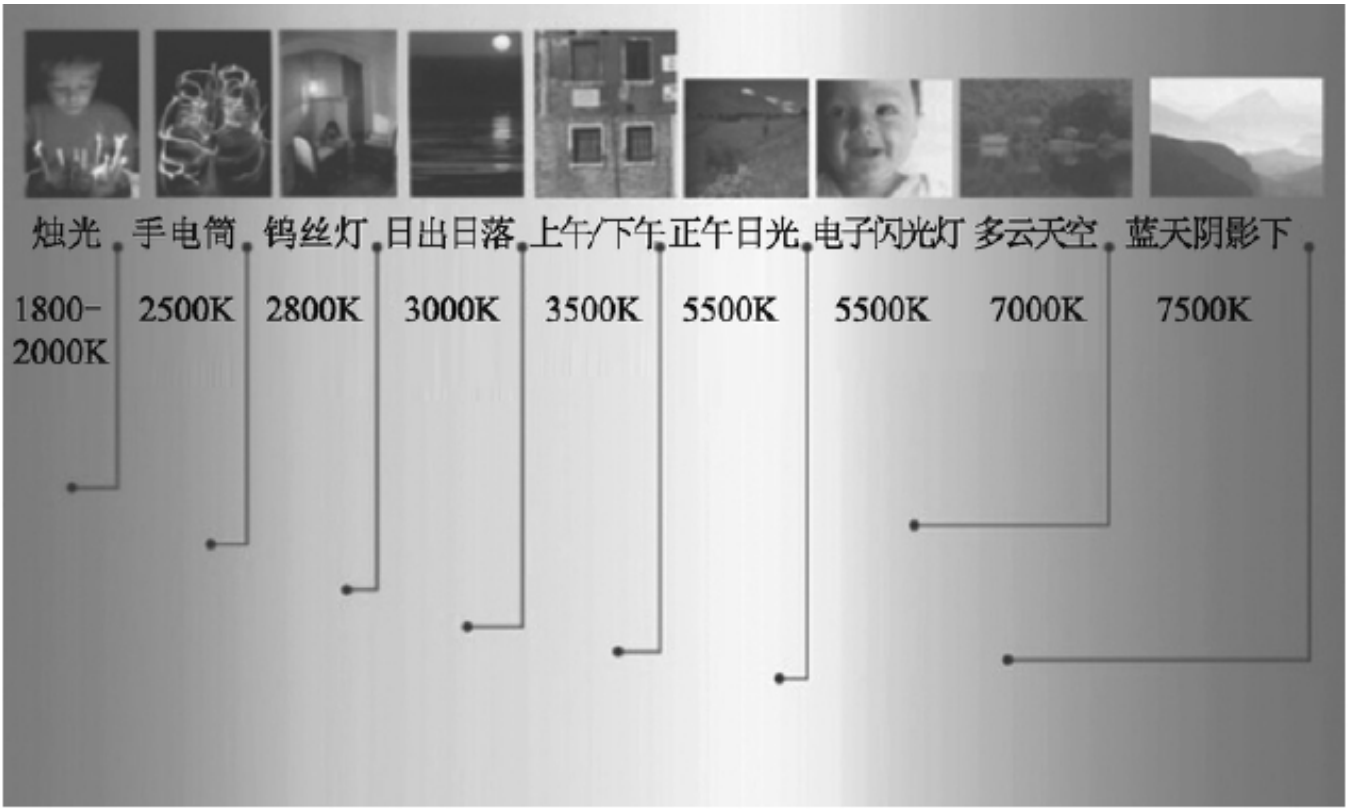
通俗地说，移摄就是“边走边拍”。移摄可以肩扛拍摄，也可把摄像机架在车、船等运动中的物体上拍摄。专业摄像中，要铺设移动轨道，利用移动车和三脚架来拍摄。移动摄像是一种很符合人的视觉习惯的拍摄方法，可以突破画框的限制，让所有的被摄主体都能平等地在画面中得到展示，克服摇摄中由于透视关系造成光轴较远的景物畸变的问题。移动摄像摆脱了固定位置摄像的局限，使摄像师有更大的活动余地，能更好地发挥艺术创作思路，使静的东西“动”起来，使观众有参与感。我们经常看到警匪片中警察飞车追击匪徒的场面，把摄像机架在飞驰的汽车上拍摄，让观众有一种强烈的“身临其境”的感受，把观众也带进故事中去“追击匪徒”。由于移动拍摄是摄像机在运动中拍摄的，所以比其他运动拍摄更难掌握好“稳”。为了力求稳，一是要多拍，多练基本功，二是尽量使用广角镜头，并保证被摄主体始终保持在画框中的主体位置。在移动拍摄中，适当安排一些前景元素横向滑过画面，以便强调镜头的动感，有时也可利用背景的变化营造类似效果。移动拍摄中为了表现运动的速度和动感，移动方向要和主体运动方向相反。

跟摄

跟摄时，摄像机可以是移动的，与被摄主体做同方向等速运动拍摄；也可以是固定的，用摇镜头的方法跟定一个目标拍摄。与移摄不同的是，移摄的被摄目标是多个，而跟摄是跟定一个固定的目标。无论是哪种方法，跟摄能产生画面中被摄主体相对不变而背景不断变化的一种独特的艺术效果。跟摄常用于体育比赛等被摄主体快速运动的节目。

色温

色温是自然风光拍摄中十分重要的概念，在数码技术流行的今天，它越来越重要了。大家都知道，早晨和黄昏的光线是黄色的，而不像中午、白天一样，为什么会这样呢？主要是因为大气层的原因，早上和黄昏阳光是被大气折射、散射过的，与中午直接穿透大气的光线是不同的。于是产生了色温的概念。色温的国际单位是K（开尔文），太阳的标准色温是5400K，其他日常生活中的灯光更加复杂，粗略地认为灯光的色温是3600K。于是我们大家就会注意到，传统的胶卷都会注明色温，如Kodak color100日光型、Kodak MAX400灯光型等，这就是不同色温条件下的胶卷选择。用日光型的胶卷在低色温（2400~3600K）条件下拍摄会有什么效果呢？一个普遍的现象就是片子偏黄，人物、景物等被光线照射的物体都会表现得比日常要黄，由此带来的最大的问题是不能正确地还原色彩。当然，在风光摄影中还是可以表现不同意境的。闪光灯是标准的5400K光源，好的闪光灯可以在光线不好的条件下正确地表现色彩（其实正确不正确只是依据人们日常生活的习惯）。通过滤镜也可以有效地改变色温，达到所需的效果。有时，大家还是很喜欢那种昏黄的意境，但有时无法兼顾人物和环境，就要用其他的方法了，比如电影中常用到的手法是在日间使用哈夫镜，既能正确地表现人物主体的色彩，也可以营造出黄昏的感觉。



色温图

影调和色调

基本概念

影调是指画面的明暗层次和虚实对比及色彩的明暗关系，在这些关系中使观众感到光的流动和变化。影调可以说是光的空间存在形式。光影的明暗变化层次还会使画面具有一种音乐般的视觉节奏和韵律。景物的层次和空间距离及光源方向是获得这种丰富影调效果的途径。影调有两个含义：一是指被摄体表面的不同亮度在黑白感光材料上所形成的阶调层次——黑、白、灰以及处于这三个主要等级之间的过渡层次；二是指整个画面的调子。黑白照片讲究影调，——幅作品若影调难看，就谈不上艺术性。依照调子的不同，摄影作品主要分为三个类型，即高调、低调、中间调。

色调主要是指彩色摄影中画面色彩的基调，是由色彩的明暗和色别所组成的。在画面上起着主要作用，或在量上占有相当比重的色彩称为主色调。根据色相的不同，色彩有红、橙、黄、绿、青、蓝、紫；因饱和度不同，每种色彩会产生多种灰度不同的色彩，它们构成了彩色摄影作品丰富的色调。就彩色摄影而言，不讲究色调运用的彩色图像称不上好影片，摄影者根据拍摄的内容确定画面的基调，色彩在画面上的作用不仅是再现自然，更重要的是表现自然——通过色彩的选择、控制和运用达到良好的艺术效果。

影调和色调

基本概念

影调是指画面的明暗层次和虚实对比及色彩的明暗关系，在这些关系中使观众感到光的流动和变化。影调可以说是光的空间存在形式。光影的明暗变化层次还会使画面具有一种音乐般的视觉节奏和韵律。景物的层次和空间距离及光源方向是获得这种丰富影调效果的途径。影调有两个含义：一是指被摄体表面的不同亮度在黑白感光材料上所形成的阶调层次——黑、白、灰以及处于这三个主要等级之间的过渡层次；二是指整个画面的调子。黑白照片讲究影调，——幅作品若影调难看，就谈不上艺术性。依照调子的不同，摄影作品主要分为三个类型，即高调、低调、中间调。

色调主要是指彩色摄影中画面色彩的基调，是由色彩的明暗和色别所组成的。在画面上起着主要作用，或在量上占有相当比重的色彩称为主色调。根据色相的不同，色彩有红、橙、黄、绿、青、蓝、紫；因饱和度不同，每种色彩会产生多种灰度不同的色彩，它们构成了彩色摄影作品丰富的色调。就彩色摄影而言，不讲究色调运用的彩色图像称不上好影片，摄影者根据拍摄的内容确定画面的基调，色彩在画面上的作用不仅是再现自然，更重要的是表现自然——通过色彩的选择、控制和运用达到良好的艺术效果。

运用方法

（1）影调的处理

在影像构图中做好明暗配置是非常重要的，当我们在画面中选择拍摄对象时，在大面积的亮影调中安置一小块暗影调，或是在大面积的暗影调中出现一小块亮影调，都能够吸引观众的视觉注意力，有利于表现所要强调的对象或主体。明暗配置在画面构图中还可以用来均衡构图，如果画面一侧是很浓重的暗调，而另一侧是很轻淡的明调，利用构图适当地调整明暗关系，就能够改

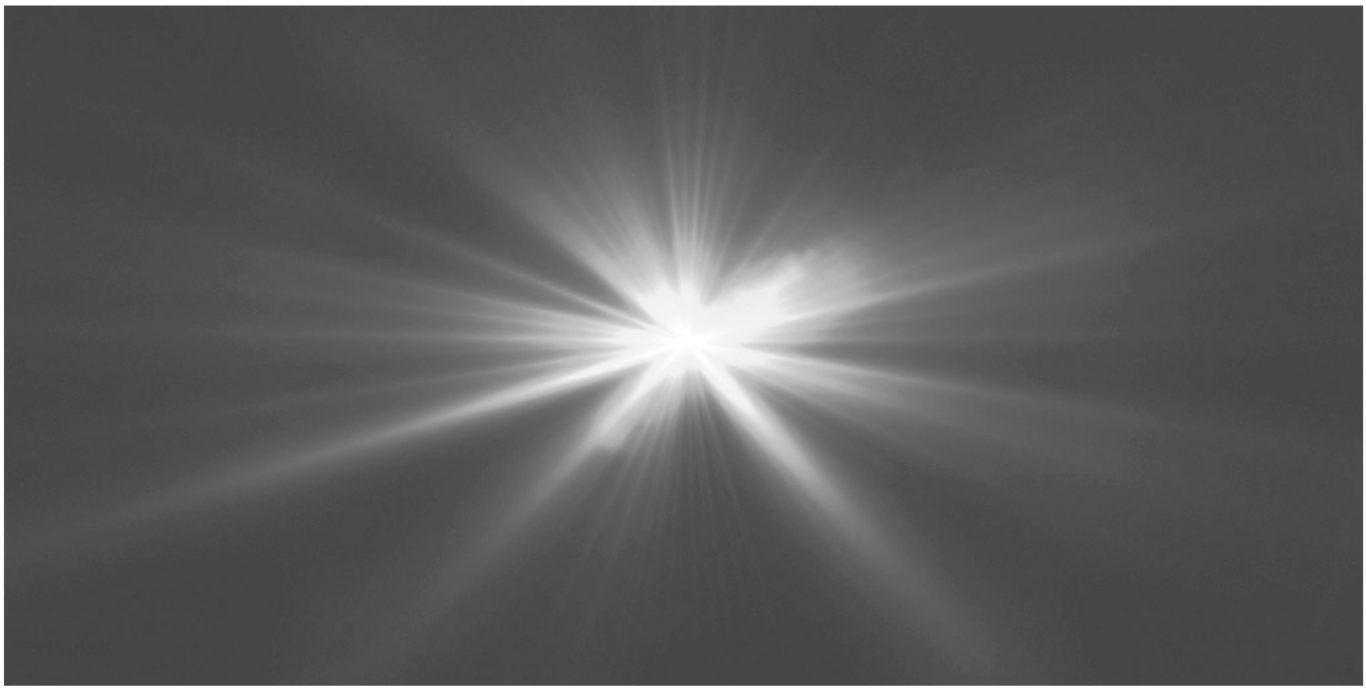
变这种不均衡的情况，使画面的结构稳定、均衡。

（2）色彩的处理

色彩能够影响我们的情绪，如红色让人有一种喜庆、奔放的感觉，绿色让人有一种宁静、平和的感觉，白色让人有一种恐怖、死亡的感觉。在拍摄时应根据主题和内容的需要选择感情特征明确、相互关系鲜明的色彩，进行恰当、灵活地匹配、组合和运用。色彩还可以用来表现时间，如红叶象征秋意，橘红的草地告诉我们夕阳正在落山，而姹紫嫣红则显示早晨。而且色彩还能烘托视觉要素的表现力，如肤色红润表现青春年华。

（3）光线的处理

光的动态性特点的运用不仅是由摄像的技术要求和造型特点所决定的，还与不同内容对光线的不同要求有密切的联系。在纪实性影像中，如纪录片、风光片、纪实性专题片等，通常要求在不失真的情况下艺术地再现典型环境中的典型光效，注重实景光线的运用，强调真实自然的光效。而艺术类影像的用光比纪实类要复杂而多样，可以根据需要进行人工处理，但应根据拍摄内容和节目体裁的区别来适度地掌握。



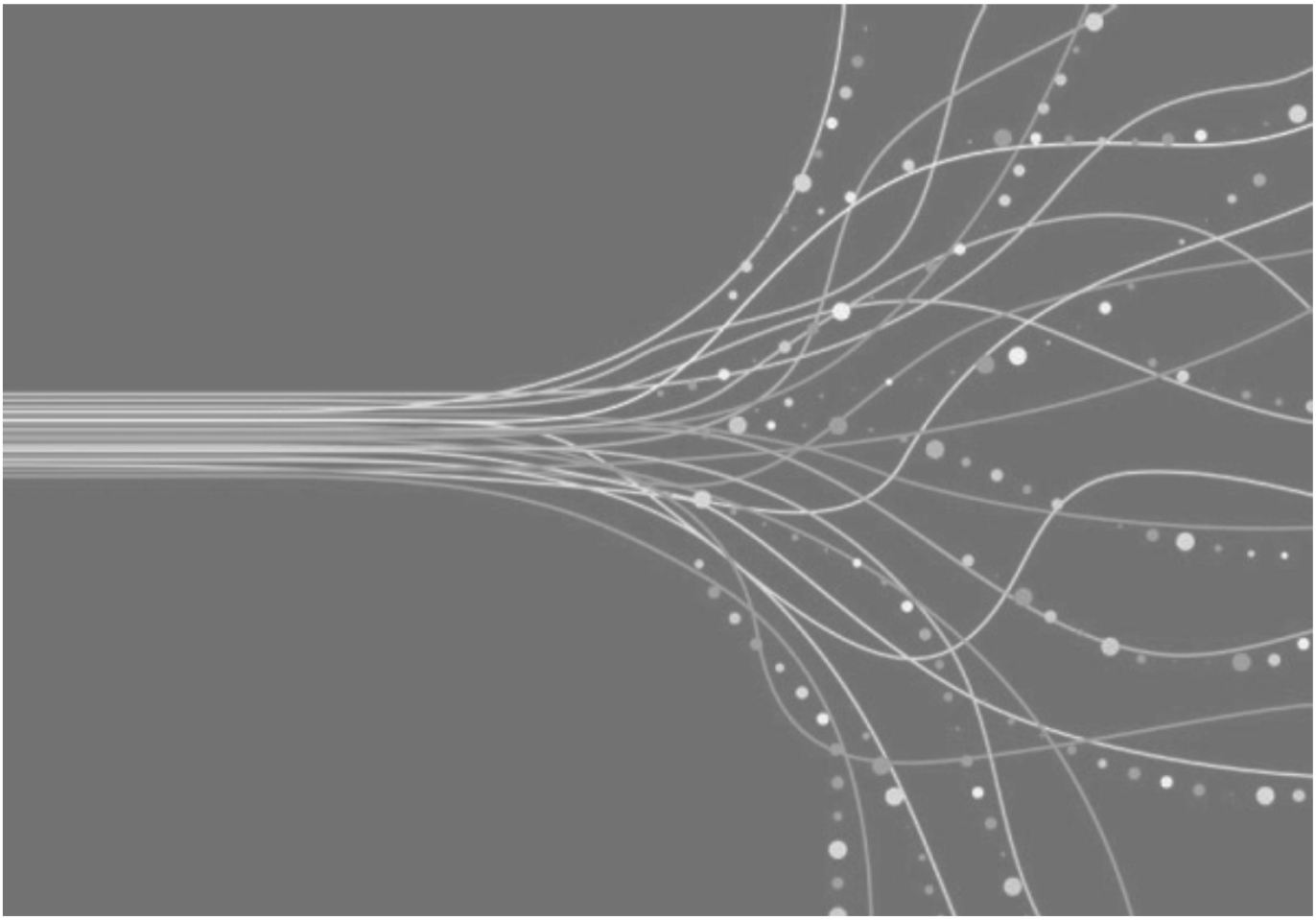
1）控制光的方向和角度：户外摄影要充分利用户外摄影的黄金时刻（清晨和黄昏前半小时，甚至不到半小时，太阳不高于地平线15°的位置，可拍出多种多样的画面影调）和最佳时刻（指上午九十点钟和下午三四点钟，太阳于地平线15°～60°的位置，光线从侧上方照射下来，光线在被摄体一边，能造成被摄体的自身投影，获得丰富的明暗描绘）控制光的效果。

2）控制光的强度：中午光线强，反差大，影像生硬呆板，没层次。主光和补助光的光比最好控制在1：4之间。

3）光线的集中与分散的运用：集中且直接的“硬性光”（极强的灯光照明）明暗界限分明，对比强烈，中间过渡色调极少，能刻画出主要形象的外形轮廓线条。若主光不聚集在一点上，而在被摄体周围淡淡分散开，则对比减少，使深黑色的阴影和耀眼的光斑消失，可产生柔和的效果，扩大色度范围。

（4）线条的处理

构图中线条的造型美感很大程度上取决于它与画面框架的相互关系。如拍摄同一根旗杆，虽然现实生活中它是笔直矗立着的，但是在电视屏幕的画面框架中，它可以居中占满画面，也可以靠边分切画面，给人的感觉是不一样的。这就要求摄像师在拍摄过程中能够认识和选择构图，以使被摄主体的线条形式最佳、最能表现和反映其本质、最能传达主题思想和创作意图。



画面调整技巧

明与暗的核心是画面的影调和层次。改变画面明暗结构、调整影调与层次的手段如下。

利用照明光线进行调整

被摄主体受光后形成亮调，而背景处于暗调之中，可体现主体与背景的影调差别。被摄主体有明有暗，背景保持中间调，用中间调托出主体的亮面和阴影部分。用背景暗的部分衬托主体亮的部分，或用背景亮的部分衬托主体暗的部分。如果是在较暗的环境中（如树林里、自然光照明的室内）拍摄，侧光摄影的明暗反差则很大。此时，如想获得丰富的影调层次，可以采用反光板或利用周围淡色物体的反光来给被摄体加补助光。

利用滤镜进行调整

黑白摄影中利用滤色镜可以调整照片上的明暗结构，使照片上本来深浅相近的一些灰色影调有了明暗的差别。凡是与滤镜颜色相同的被摄体，表现出来的影调就会变得浅淡，与滤镜的颜色互补（或接近互补）的被摄体表现出来的影调就会变深。

利用曝光时间进行调整

黑白摄影中，不同的曝光量会直接影响被摄体原有影调的再现。如按明亮的部分曝光，暗部就会损失某些层次；如按阴影部分曝光，亮部又会损失某些层次。解决的唯一办法是调整曝光量，取被摄体测光的平均曝光值，这样亮部可呈浅灰影调，暗部呈深灰影调，使画面明暗适中。被摄体明暗差别较大时，还可利用后期进行加工调整。

利用景深控制进行调整

尽量使被摄主体置于最短的景深范围之内，而使其前景或背景处在景深范围之外，以获得主体和配体的不同程度的清晰度，区分被摄景物的前后层次，表现出空间感和纵深感。

摄影的奥妙千万般，可惜不能在这里和大家一一详谈，希望以上内容可以对大家的拍摄有一定的帮助。

第5章　剪辑课

所谓电影剪辑，简单来讲就是将影片制作中所拍摄的大量素材，经过选择、取舍、分解与组接，最终完成一个连贯流畅、含义明确、主题鲜明并有艺术感染力的作品。实际上，后期剪辑也是在整个电影制作流程中至关重要的一环，它是对前期拍摄的再次创造。同时，它更像是一种神奇的魔法，但要真正掌握这种魔法，必须经过不断的磨炼和总结。

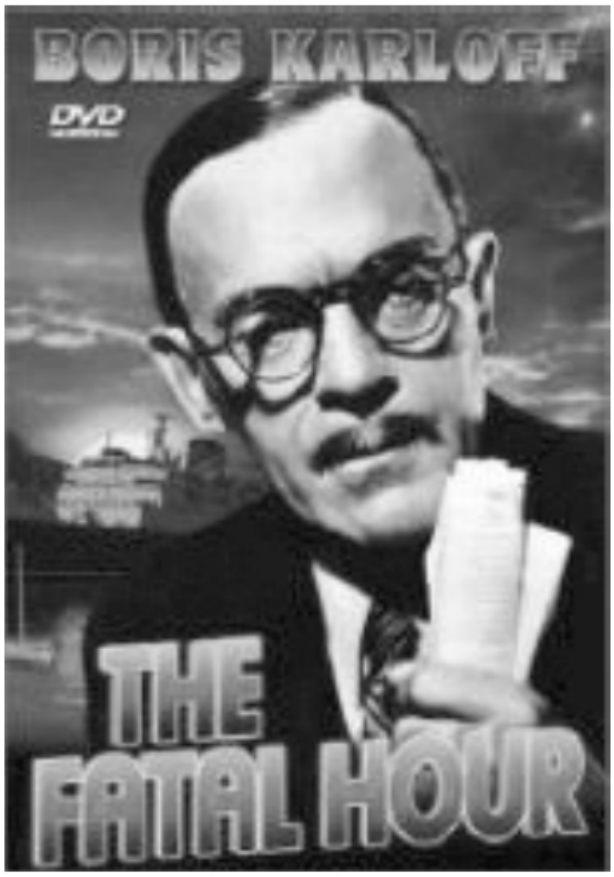
剪辑师工作

影视剪辑的历史与发展

20世纪初

这一时期在影视剪辑发展史上是至关重要的，是剪辑思想与手法形成的开端。美国导演大卫·格里菲斯（1875—1948）被认为是对早期电影发展做出极大贡献的开创性人物，他开创了全新的剪辑技术及思想，剪辑不再是单纯的拼接，而是能构建复杂的叙事方法和产生强大的心理影响，使电影更具有张力。他开创的平行剪辑手法至今仍然影响着众多电影人。他在影片《The

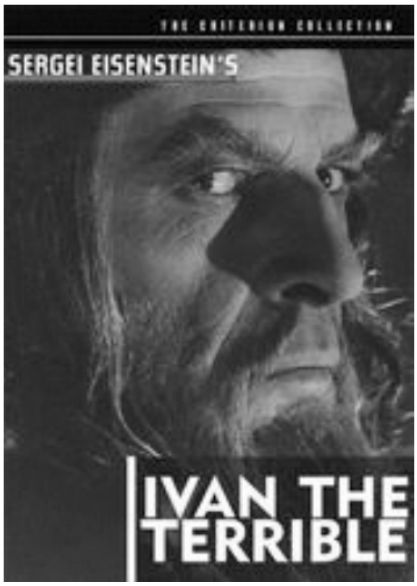
Fatal Hour》（1908）里第一次采用了平行剪辑的手法在高潮段落营造紧张感，让影片中的几条线索不交叉地同时进行。同期，他导演的电影分镜头数量也是最多的，可见格里菲斯的叙事技巧已经远远超越了同时代全世界的电影人。

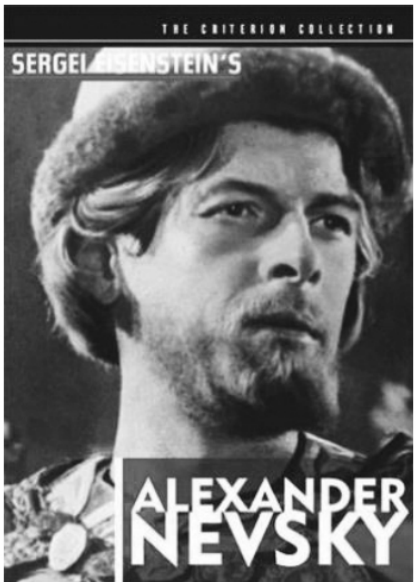


大卫·格里菲斯在《The Fatal Hour》中开创了平行剪辑的先河

20世纪20年代到30年代

这一时期是电影革命性发展的一段时期。苏联电影导演谢尔盖·爱森斯坦（1898—1948）被誉为蒙太奇大师，他拍摄了三部经典的影片《战舰波将金号》《亚历山大·涅夫斯基》《伊凡雷帝》，按他的电影蒙太奇观点，一些与主题无关的影像可以用来造成最大的心理效果。他将电影艺术提升到前所未有的高度，通过隐喻等手法，赋予电影全新的表现力和复杂性，展现了蒙太奇巨大的能量。爱森斯坦的电影理论，在影片的总体结构、蒙太奇、声画框架、单镜头画面的结构、色彩以及电影史等领域，都进行了多方面的开创性的研究。此外，他关于艺术激情的本质、艺术方法、接受心理学等方面的著作，也在他的理论遗产中占据特殊重要的地位。大多数评论家认为，电影史上没有人能超越他对电影的理解。

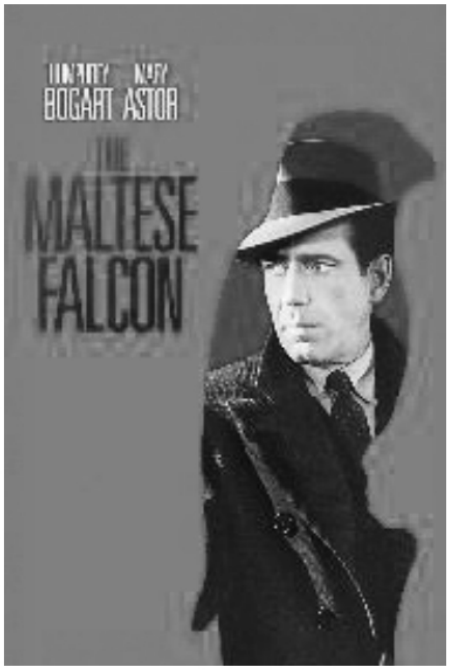


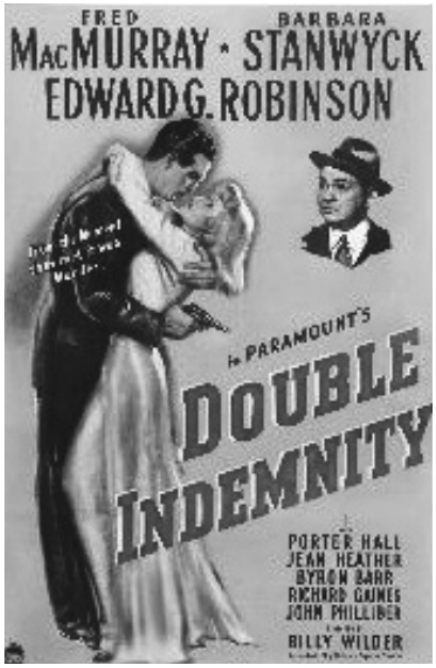


谢尔盖·爱森斯坦的蒙太奇观点将电影艺术提升到了前所未有的高度

20世纪40年代

这一时期诞生了很多阴暗题材的电影，因此被称为黑色电影时期。有很大一部分原因来自于美国战后人们愤世嫉俗的情感。导演们也往往采用各种不同的视觉形式来展现他们“阴暗的激情”。好莱坞在20世纪40年代出现的一批侦探片很好地展现了这种黑色，在这些侦探片中，主人公总是受到官方与犯罪集团的两面夹击。虽然主人公在与犯罪对手较量中总会获胜，却又不得不服从社会法制规范，而这法制规范又是纵容犯罪或与犯罪共融的，因此主人公的胜利是没有任何社会价值的。美国黑色电影的代表作有《枭巢喋血战》《双重保险》《玻璃钥匙》等。





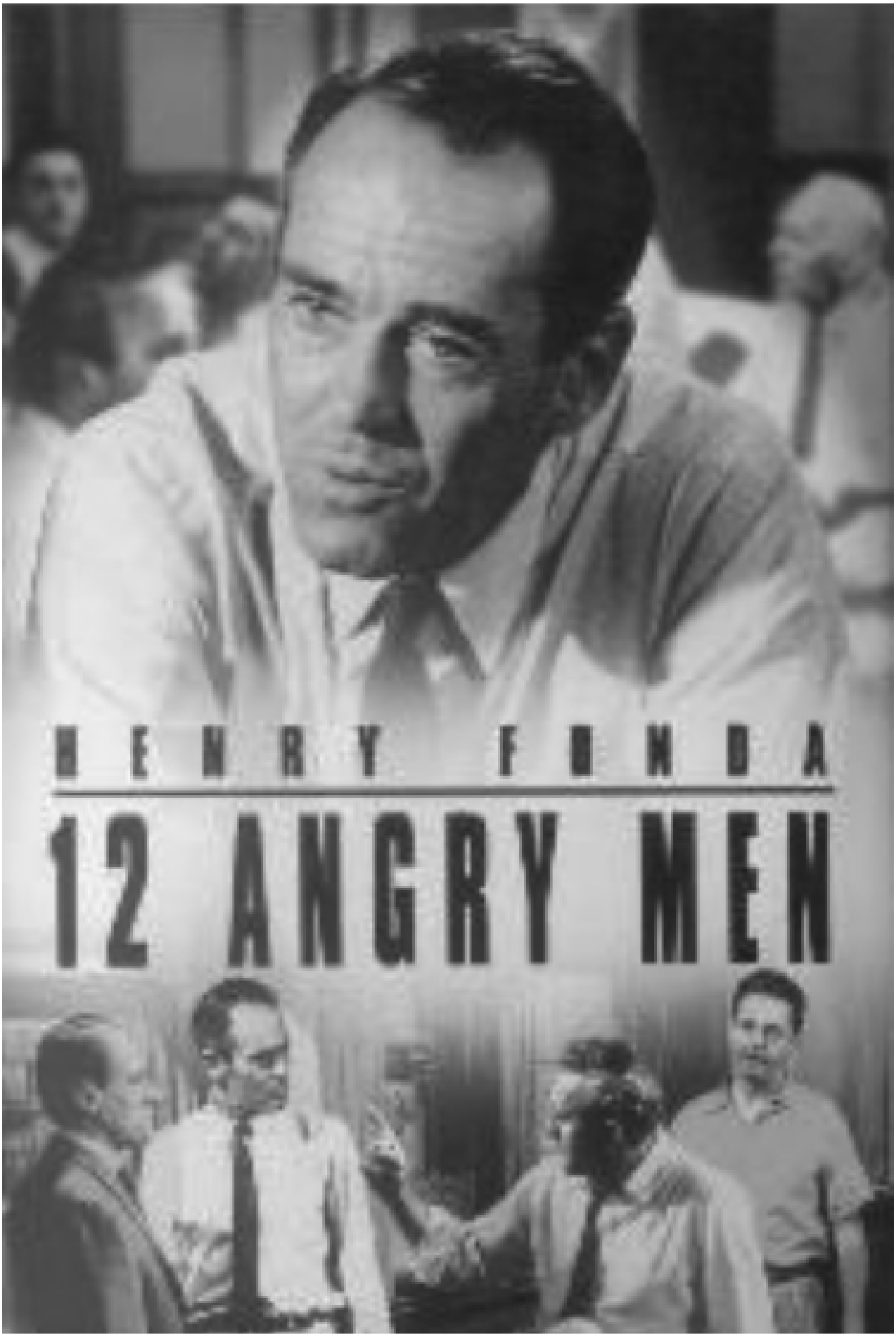
《枭巢喋血战》《双重保险》《玻璃钥匙》：40 年代美国黑色电影代表作

20世纪50年代到60年代早期

（1）电视电影的发展

这一时期，随着家庭电视的普及，人们除了欣赏电视剧以外，综艺节目激发了对于现实主义和自然表演的需求和渴望，同时小荧幕拥有更容易方便展示细节的特点。西德尼·吕美特（1924—2011）导演的电影《十二怒汉》很好地展现了这一点，影片讲述一个在贫民窟中长大的男孩被指控谋杀生父，有案件的旁观者和凶器作为呈堂铁证，而担任此案陪审团的12个人要在案件结案前在陪审团休息室里讨论案情，而讨论结果必须要一致通过才能正式结案的故事，展现了角色的细节刻画和紧张气氛的营造。中国导演徐昂导演的《十二公民》便是改编自《十二怒汉》。

西德尼·吕美特



《十二怒汉》

（2）宽荧幕的诞生

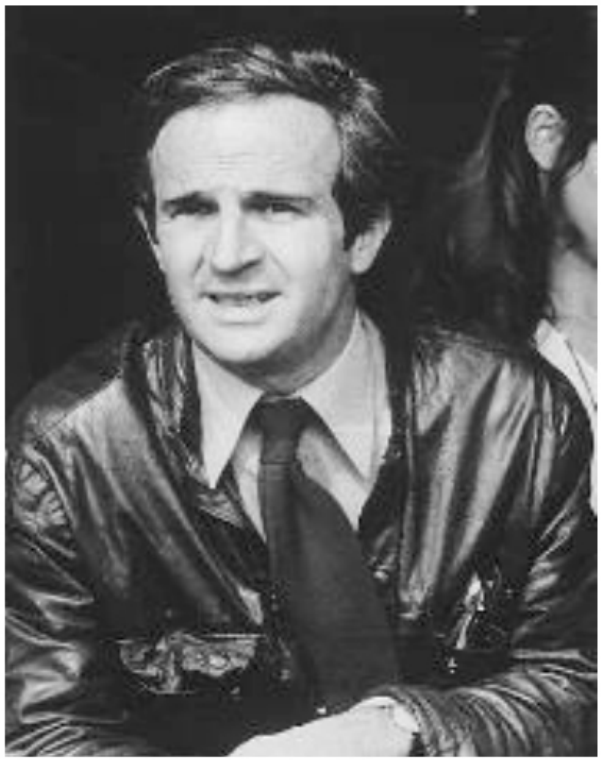
随着电视的诞生，电影工业受到了灾难性的冲击。20世纪60年代末期，超过90%的家庭拥有了电视，去看电影的人越来越少。到了1970年，好莱坞电影人面临着更大的困境，他们必须向观众展示一种在家里无法体验到的快乐。于是宽银幕电影诞生了。电影业必须想出更加吸引人眼球的方法来吸引观众走进影院，因此诞生了宽银幕电影。这种银幕非常适合展现宏大的场面，能够囊括更多的信息，同时剪辑的使用被降低到最小的程度，更多的是用长镜头、大近景和远景镜头来保持宽银幕的效果。

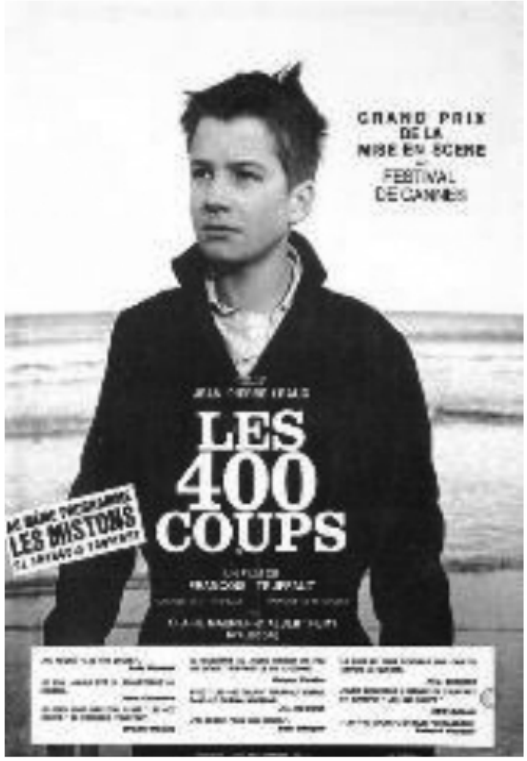
（3）剪辑规则的打破

新现实主义是西方现代电影流派之一，起源于意大利，是批判现实主义在特定条件下的发展产物。多以真人真事为题材，描绘法西斯统治给意大利普通人民带来的灾难。表现方法注重平凡景象细节，多用实景和非职业演员，以纪实性手法取代传统的戏剧手法，同时也赋予了剪辑师更大的自由。首部影片是《罗马——不设防的城市》。

《罗马——不设防的城市》：导演赋予了剪辑师更大的自由，剪辑师不再被传统的剪辑规则所束缚。

电影为了揭示理智与情感的真相，运用“跳切”手法。这种手法被当时的剪辑师广泛使用，他们打破了传统的剪辑方法，用割裂画面的时间与空间挫败观众的期待，观众也在不知不觉中被剪辑所操控。代表作有弗朗索瓦·特吕弗（1932—1984）导演的《四百击》、阿仑·雷乃（1922—2014）导演的《广岛之恋》等。





弗朗索瓦·特吕弗《四百击》

阿仑·雷乃《广岛之恋》

20世纪60年代晚期到70年代

这一时期被称为美国电影的黄金时期，更多富有高度个人特色的影片在这一时期诞生。当时的美国正经历着政治与文化的变革，也深刻影响着美国电影人。以往的电影规则已经成为过去式，这一时期的影片更加大胆，出现了更多反英雄的角色、情色电影以及模棱两可的叙事方法，不断挑战着人们对于传统的认知。美国电影人们也争先恐后地创作富有个人特色的影片。

同时，随着技术的进步，人们能够对声音、音乐、拍摄和剪辑进行实验，剪辑师的地位以及威望也在不断提升。

20世纪80年代

这一时代是MV发展的重要时代，MV全称Music Video（音乐短片），主要是为了制作宣传音乐短片。尽管MV的源头可以追溯到很久以前，但直到1981年MTV音乐电视网成立后，才使得音乐短片像今天这样普及。

MV的拍摄与剪辑更加具有风格化，节奏轻快，更多地使用混剪和跳切，风格更加狂乱。由于MV抛弃了传统叙事逻辑的规则，因此在短时间内迅速改变了观众的期待。

然而真正影响当今的MV的音乐人是巨星迈克尔·杰克逊，在1982年12月他发行了专辑《Thriller》，这张专辑随后将音乐录影带的发展推上了一个历史的最高度。在迈克尔·杰克逊以前，MV只是歌手对着镜头唱歌，十分无趣。而MJ是第一个将舞蹈融入音乐录影带中的歌手。1983年，他的MV彻底震惊了全世界，他是第一个把MV加入故事情节拍成微型电影的音乐人！

迈克尔·杰克逊的MV《Thriller》是首部把加入故事情节拍摄成微电影的音乐短片

20世纪90年代至今

随着电影形态发展的逐渐稳定和成熟，电影大片以及电影明星层出不穷，电影预算与日俱增，对电影制作人的技术要求也越来越高。如何缩短电影的制作周期成了当时乃至今天电影人首要考虑的问题。但由于计算机的普及，极大地缩短了后期制作所需要的时间。剪辑师也不再需要惧怕风险，因为他们开始更加容易应付复杂的动作场景和海量素材。随着剪辑技术门槛的降低，导演们也能更加轻松地指导剪辑师的工作。

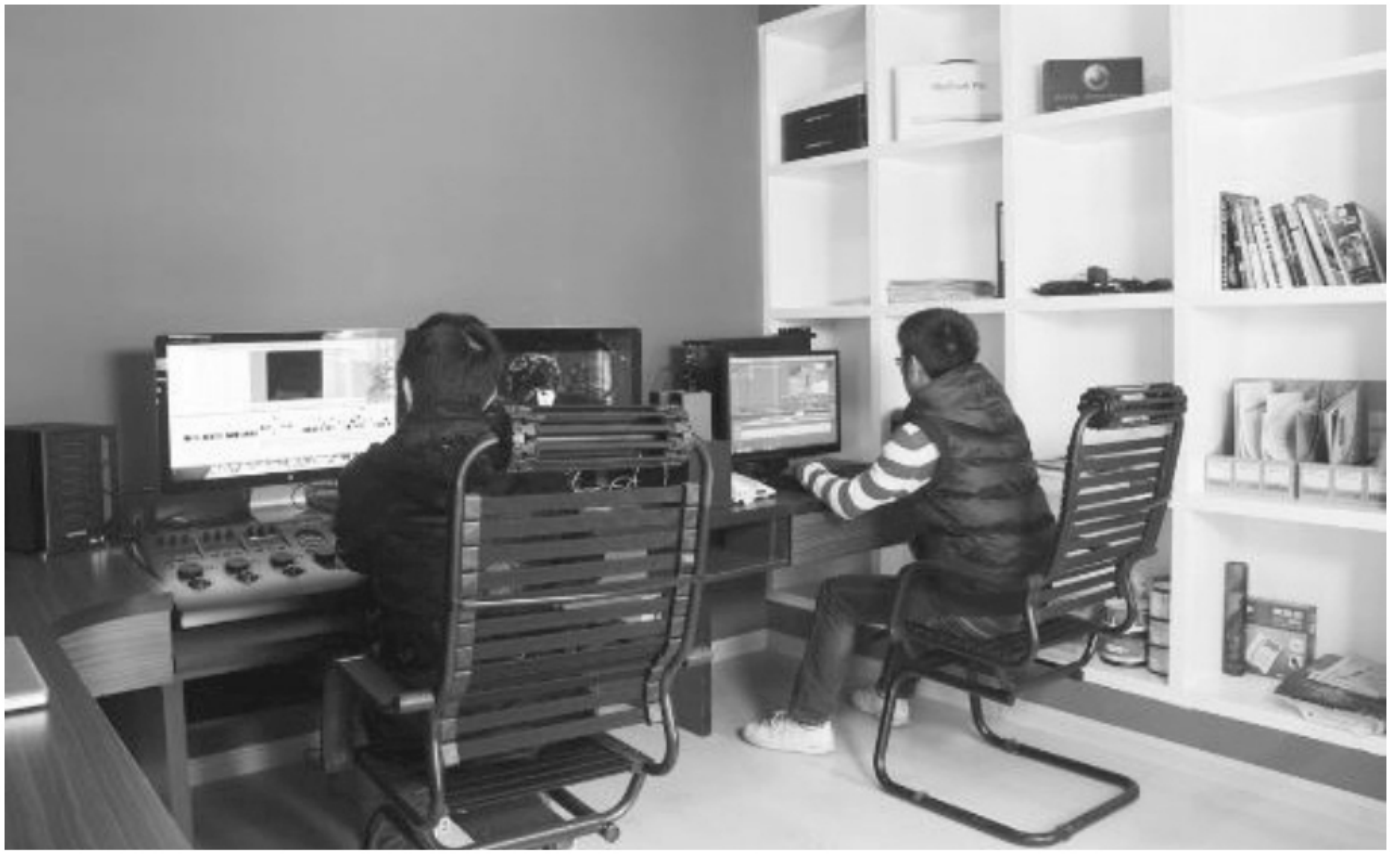
同时随着各种丰富的剪辑软件的发展与成熟，剪辑不再是专业电影人的专属，每个人都可以把剪辑软件装入电脑，只需简单的熟悉以及学习，有合适的片源，就可以创作自己的作品并分享。剪辑在曾经看来非常复杂困难的工作，如今仅需要一部电脑甚至手机或平板电脑就可以完成。

数字时代的电影剪辑室

尽管如此，要掌握剪辑师这门不着痕迹的剪辑艺术，仍然需要长时间的锻炼以及学习，所有的工具以及方法都是为了达到目的手段而已，剪辑师的目标永远是尽可能地用最佳的方法来讲述故事。

剪辑师与前期拍摄的关系

剪辑师所参与的并不只是后期制作工作，在作品的拍摄阶段，剪辑师也发挥着举足轻重的作用。很大一部分原因来自于在影片拍摄阶段，片场往往混乱不堪，工作人员手忙脚乱，而在剪辑室中，则是一幅完全相反的景象。剪辑室内往往安静有序，长期在这种环境下工作的人一般都会保持平静和客观的态度。正因如此，在影片的拍摄阶段，导演往往也会让自己的剪辑师在一旁观摩，这对于剪辑师了解导演的诉求有很大的帮助。同时剪辑师有时也会和摄影师一起工作，在这种情况下剪辑师会从剪辑和成片的质量的角度提出一些拍摄方面的建议。



剪辑室环境

正是因为考虑问题的方向和角度有所不同，导演在遇到棘手的问题时，也极有可能让剪辑师来到拍摄现场一起商讨解决方案。有时导演也会让剪辑师带来整理好的拍摄素材以验证当时演员位置、服装、物品摆放等。同时对于拍摄机位的安置，导演有时也会征求剪辑师的意见。

剪辑师参与前期拍摄还有一个很重要的原因。为了缩短制作周期，减少经费预算，考虑演员档期等，导演往往希望在正式拍摄完成后立刻看到粗剪的大部分影片，为了搞清楚影片是否存在严重问题，如镜头位置以及是否需要重拍等。如果剪辑师没有参与前期拍摄，并不了解片场的情况和导演的诉求，只能看到海量的素材，会感到一头雾水。导演还要花费一番工夫来讲自己的想法和镜头的用处，这会严重影响效率和品质，一旦某些镜头需要重拍，就会出现经费预算不足和演员档期问题。

但无论如何，剪辑师在片场应该了解自己的本职工作是什么，而不应过多参与拍摄工作。

剪辑师与导演的关系

在影片制作的整个阶段，与导演能够长期密切接触并且单独工作的人就是剪辑师。在影片初剪完成后，导演一般会和剪辑师在一个小剧院观看初剪影片，这是剪辑师与导演保持客观性的黄金时刻。他们能够以观众的角度来审视影片。在没有外界的压力和舆论时，导演会对影片提出很多期望和意愿。此时剪辑师就要将导演拉回现实，因为导演的意愿并不能全部在影片中实现。

剪辑师与导演精心剪辑影片的这段时间，格外考验剪辑师的灵活性、耐心和幽默感，此时他们会将大量精力放在影片的细节上，他们会讨论故事是否使人感到无聊或困惑，故事讲述的是否是导演的想说的，是否还需要进一步挖掘等。在这一过程中，随着对彼此更深入的了解，导演和剪辑师的想法会更加合拍，他们会遵守双方所达成的共识，有时也会给彼此惊喜。

一般来说，剪辑师都更加喜欢在导演提完意见之后独立工作，而导演也会与剪辑师保持着一段距离，为的是让剪辑师能够更加全神贯注地工作。导演也不会过多地要求剪辑师在画面的哪个场景、哪个时间点进行剪切，因为这可能意味着导演对自己的剪辑师没有信心，抑或是导演太过自以为是，无论如何，这种关系都是不健康的。要评估剪辑师的才能，只需要观察剪辑师处理素材的方法即可。

因此，剪辑师与导演的关系更像是一种“婚姻”关系，健康的婚姻意味着彼此信任，心有灵犀，愿意倾听并尊重彼此的意见，也愿意接受并采纳彼此的意见。剪辑师与导演的关系也是如此。

但无论如何，如果导演要求剪辑师做一些剪辑师强烈反对的剪辑，剪辑师可以提出自己的想法，但最终仍然应该按照导演的要求进行尝试。剪辑师无论如何都不应该认为自己懂得更多的技术或有更高的艺术造诣而陷入唯我独尊的思想，这很可能会导致剪辑师与导演的合作关系破裂。

剪辑师与导演的“婚姻”关系促进影片制作的健康发展

完成初剪

剪辑作为整个影片制作的后期步骤，剪辑师会产生两种相互矛盾的心态：一是剪辑师初次开始接触一部影片的素材，心中会充满新鲜感，思维也最为兴奋和活跃；二是当剪辑师全身心地投入工作时，他要面对海量的素材和镜头，可能还要承受很多的压力。因此对于剪辑师，学会如何放松身心是一件非常必要的事。

学会调整自己的情绪并放松身心是剪辑工作开展的基础

剪辑师应该能够掌控整部影片，必须相信自己的直觉，把一部影片看作一个整体。在初剪阶段，他首先考虑的应该是构建整部影片的基本形状，然后再进行精细的雕琢。如果在初剪阶段就开始反复揣测两个镜头是否能够衔接得更完美、人物的台词是否能够听清楚等，那么剪辑师很可能会陷入选择的困境。初剪阶段没有必要计较镜头的长度和在哪一帧剪切，只需按照直觉剪辑下去即可，没必要过分地纠结鸡毛蒜皮的问题。

剪辑师作为整部影片最后一个讲故事的人，在接触到影片素材之前，就应该做好充足的准备工作。剪辑师对影片的熟悉程度要达到导演和编剧那样，并且要知道这个场景的主要作用是什么，场景中的故事和人物发展到哪个阶段；某个角色是主角还是配角，他是否重要，观众应该认同他还是憎恨他；故事的发展弧线是什么，高潮是什么；在哪里要制造让观众感到意外的效果。弄明白这些，那么也就到了剪辑师身体力行的时候。

剪辑师对影片的理解和熟悉程度不亚于导演与编剧

无论何时，剪辑师在初剪的时候，都会首先使用最好的主镜头，然后在必要的地方使用不同角度的镜头。尽管作为初剪阶段，剪辑师都应该尽量把每一个角度的镜头都剪辑进去，但这并不意味着他必须使用所有的镜头。

剪辑师也应该学会从其他人那里汲取建议，以获得灵感，这个人可以是父母、朋友、爱人等，正所谓当局者迷，旁观者清。他们可能不是专业的从业人员，但他们可以是专业的观众，能够切实地通过观众的角度来提些建议。但需要注意的是，世界上没有一样的人，建议也往往五花八门，听取过多的建议反倒会弄巧成拙，为工作带来风险。

一般情况下，初剪的版本都会比正片长一些，正片的长度则由影片的特点来决定，抑或是取决于导演独特的想法和叙事方式，每一个导演都会有他自己的拍摄风格。

创造不着痕迹的剪辑

我相信，无论是从业多年的人士还是刚刚接触剪辑的朋友都明白，剪辑不应该留下痕迹，但他们对于这句话的理解却是完全不一样的。刚刚接触剪辑的朋友大部分应该会展现一个场景中的大部分动作，例如一个打电话的动作，他可能会把人物从解锁电话、打开拨号键盘、输入号码、拨通电话一系列动作全部保留下来，让动作看起来尽可能地完整。其实在大部分情况下，这或许并不是一个很好的解决办法，如果影片充斥着这样的片段，那么观众会认为影片十分啰嗦。

《爆裂鼓手》：主角在成功之路上所付出的辛苦

剪辑师在剪辑过程中应该更加注重场景内容所表达的情感，观众也更容易被这种情感所吸引，他们会关注接下来会发生什么，而不会注意两个镜头的动作是否衔接完整，至于有没有解锁手机，按下号码，没有人会关注这些。如果影片情节流畅，并且将观众带入其中，那么镜头之间是否匹配不会是什么问题。简单来讲，如果没有特殊需求，没有人会在意这些细节。

当然，剪辑师在剪辑过程中也一定会面对很多的障碍与问题，这些问题会导致影片很不流畅自然，因此剪辑师要学会运用一些特别的方法来分散观众的注意力。

面对一组十分不匹配的镜头，剪辑师必须学会控制观众的关注点，必要的时候也应该妥协，并淘汰一些糟糕的镜头或表演，即便是这样会让影片与原计划的剧本并不一致。就像一位阑尾炎病人需要做切除阑尾手术一样，虽然会留下疤痕，但利大于弊，如果术后处理得当，谁会在意这些细节。

剪辑中的“错觉术”

为了让观众能够尽可能地投入影片，在剪辑中运用“错觉术”是必不可少的。

时间“错觉术”

要想让观众投入影片，那么就需要让观众觉得现实中的时间变得无关紧要，就像在玩一款电子游戏一样，如果游戏足够好玩，玩家就会忽略身边的其他信息。

不要让观众感到无聊

如果观众在现实生活参加音乐会一定不会感到无聊，但是在影片中加入一场音乐会则会拉慢整部影片的节奏。为了不让观众感到无聊，在必要的时候，剪辑师会加入一些其他有趣的镜头并寻找音乐会的亮点，例如一位汗流浃背的演奏者，一位呆萌入神的观众，一位正在后台吃汉堡的工作人员等，观众们会很愿意接受这种跳跃。

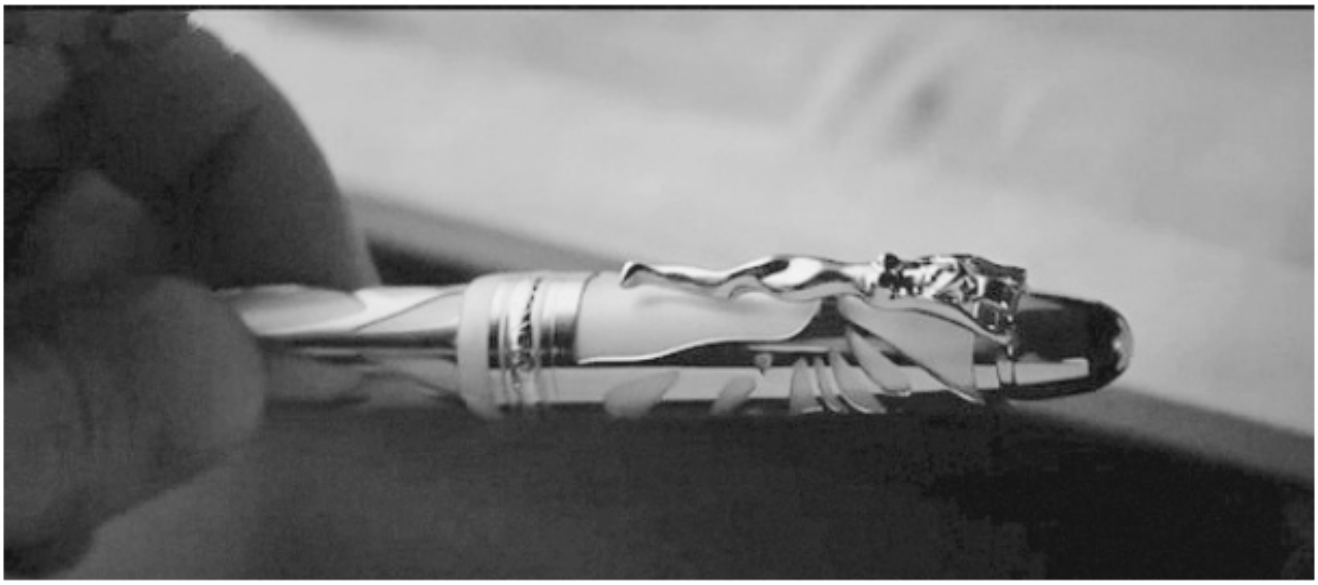
如果画面中有一部手机亮了起来，观众则会被吸引，并期待会带来什么信息。这时剪辑会直接剪切到演员已经看着那部手机。相比在演员的动作上浪费时间，这种时间的压缩不仅强调了重点所在，还更能满足观众的好奇心。

满足观众的好奇心

当然，如果观众已经知道接下来会发生什么，例如演员要拨通一个号码，那么他就可以直接省略掉解锁手机、按下拨号键盘

等烦琐的动作，因为观众们都知道如何操作一部手机。

同样是演员正在打电话，一个很简单的镜头通过一些处理方法能够让观众获得更多的信息，例如剪辑师可以使用一些能体现出手机品牌、新旧程度的镜头，可能这些信息对于剧情的发展是无关紧要的，但这大量信息的体现可以让影片的时间产生延展的错觉。



给观众提供更多的信息

动作“错觉术”

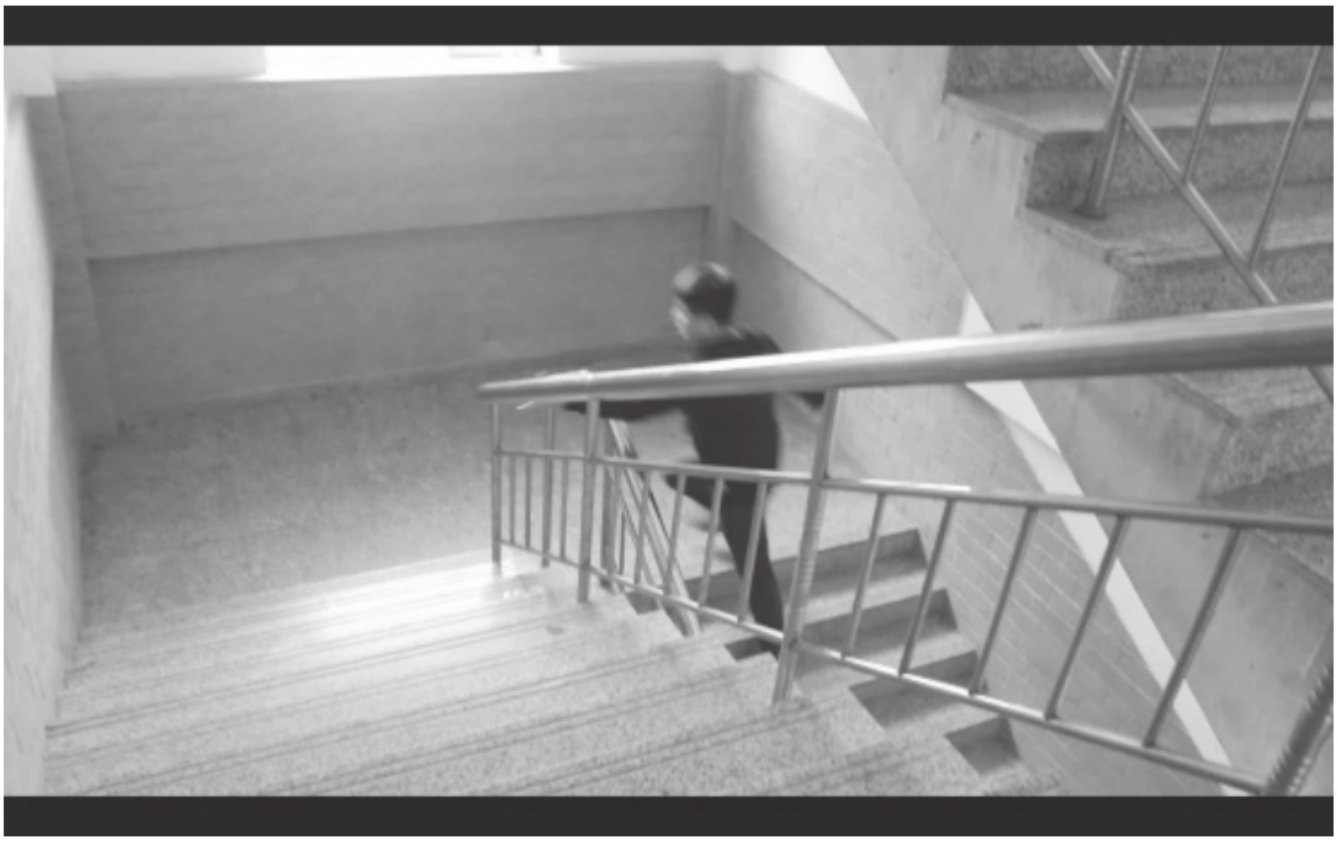
剪辑师除了可以操控时间让剪辑看起来不留痕迹以外，同样也可以通过演员的动作来衔接几个不同角度的镜头，造成一种无缝连接的感觉。我们将这种方法称为动作“错觉术”。

在影片中，一旦人物的脸离开画面，那么观众就会立刻失去兴趣，因此在剪辑中把握演员的动作十分有必要。例如演员要在画面中站起，那么剪辑师应该在演员刚表现出要站起的意图后就立刻进行剪辑，来保证画面的吸引力。

同样，如果演员要坐下，那么应该在他完成坐下的动作之前的那一刻就要剪辑到另一个近景镜头。

这些方法一般能够适用于大部分情况，但有些时候也并不适用，在某些影片中这样处理起来可能会使画面略显生硬，关键还是在于整部影片的风格及工作人员的想法。

《重逢》出镜动作



《重逢》入镜动作

关于出画与入画的处理，剪辑师也可以利用一些方法与技巧来让画面看起来不留痕迹。例如，在一般情况下，如果演员从画面的左侧入画行动到右边，那么当剪辑师切换到下一个镜头时演员应该仍然从左侧入画，反过来也是一样。这里利用了观众眼睛的关注点，通常，观众会把注意力放在演员的面部并进行跟随，在演员即将离开画面时，观众就会开始把视线移回画面中央，并

开始期待下一个镜头，接着观众会再次看向上一个镜头演员入画的方向而不会注意剪切，这样看起来画面就是连贯的了。

其实，这一系列的“错觉术”，利用的只是观众的视觉局限性。无论何时，观众看到的画面永远是有限的，因此作为一个剪辑师，如果他已经掌握了观众的眼睛会对荧幕的画面做出何种反应，那么他就已经是一位成功的剪辑师了。

蒙太奇剪辑

蒙太奇是一个很复杂的理论，从苏联普多夫金、爱森斯坦等老一辈电影大师创立的蒙太奇理论，到法国电影人摒弃这种想法，取而代之的是新浪潮电影人与电影理论家所提出的“现实主义”蒙太奇，而如今美国电影人又对蒙太奇有自己的理解。蒙太奇具体是什么，其实没有很明确的定义，那到底该如何运用蒙太奇这种剪辑手法呢？在这里，笔者不谈蒙太奇的历史，也不说高深晦涩的理论，只是从运用方面让读者朋友们简单理解蒙太奇剪辑的手法。这里所提及的内容仅是九牛一毛，只是让读者朋友们有一个简单、直观的概念。

总的来说，蒙太奇理论将多个镜头的拼接看作一个整体，因此每个镜头都是构成这个整体的一部分。单独看每一个镜头，都不构成讲述一个完整时间，或表达一种完整情感，看似毫无关联的镜头通过不同的拼接，完全可以达到不同的艺术表现效果。

普多夫金做过这样一个实验：三个镜头分别为一个人在笑、手枪直指着、恐惧的脸。通过对这三个镜头进行不同拼接表现出不同的意见。

第一组

1）一个人在笑

2）手枪直指着

3）恐惧的脸

这一组镜头表现了人的懦弱。

第二组

1）恐惧的脸

2）手枪直指着

3）一个人在笑

这一组镜头表现了人的勇敢。

同样一组镜头，通过变换拼接顺序就可以达到截然相反的艺术效果，这就是蒙太奇的奇妙之处。所以蒙太奇剪辑是相对自由的，这样的效果开始也会让观众很困惑，随着剧情的发展，素材逐渐累积，观众会在头脑中慢慢拼凑出整个故事。所有素材联系在一起，竟然表达着同一个主题，看似毫无关联，其实却围绕着一个中心，这样的剪辑就是蒙太奇剪辑手法。

蒙太奇的运用范围很广泛，很多电影、电视剧、电视节目、广告片都会用到蒙太奇。观看电影的片头，可能一个镜头是高楼大厦，一个镜头是人流车流，多个不相干的镜头拼接出了一幅都市生活的全貌，可能这就是主人公生活的环境，透露故事发生的背景信息。

对于蒙太奇手法的不同运用，会产生不同的效果，因此蒙太奇也分为多种类别。一般分为叙事和表现两大类。

叙事式蒙太奇

叙事式蒙太奇由美国电影大师格里菲斯等人首创，是影视片中最常用的一种叙事方法。这种蒙太奇主要是为了叙事而服务的，根据因果关系，剧情发展，将不同景别的镜头有机地结合在一起，拼凑出一个具体详实的故事。这种叙事手法逻辑思维连贯，观众对于剧情易于理解。比如以下三个镜头的组接：

1）主人在家里的客厅看电视，听到有人敲门，向门看去。

2）客人在门外敲门，等待主人开门。

3）主人走过去开门，客人同主人一起进门。

在这个例子中，思维逻辑是连续的，因果关系也是明确的，叙述也是连续的，这就是蒙太奇叙事的优点。由于它在叙事上的简单直观，所以这种叙事方式在国际影视界得到广泛使用，英、美等国的影视从业者们尤其愿意使用这种传统的、连续的蒙太奇。

对于叙述式蒙太奇，在拼接镜头的剪辑手法上，还分为很多种技巧，这些剪辑技巧很常用，因此这里笔者为各位具体介绍一下。

平行式蒙太奇

在影视作品中，往往会出现这样一种情况：在剧情发展过程中，存在两条或两条以上的故事线索，它们可能存在于不同的时空、同时空异地，或同时同地并列发展着，彼此形成一种并列关系，彼此有呼应、存在联系，又相互发展、彼此推进，这种叙事方式就是平行式蒙太奇（或称并列式蒙太奇）。1991年，由马克·卡罗执导的法国电影《黑店狂想曲》中就有这么幽默诙谐的一段，运用了平行式蒙太奇的表现手法。

在这部电影中，导演用平行式蒙太奇的剪接手法，将屠夫家的弹簧床响声、女儿拉提琴声、主妇拍打地毯声和路易油漆天花板声等组接在一起，展现出诡异的气氛和超现实的影视风格。

交叉式蒙太奇

这种蒙太奇多属于一种剪辑技巧，但整体目的还是为了推动剧情的发展。交叉式蒙太奇也称为交替式蒙太奇，它的特点就是同一时间，有两条或两条以上故事线交叉发展。这种剪辑手法能营造出紧张的气氛和强烈的节奏感，在当今的影视创作中也极受推崇。由于这种剪辑手法要求严格的时间同一性，所以一般作为一个段落时采用这种交叉式蒙太奇的叙事，一部影片部分紧张的剧情会采用这种方式。最具代表性的当属格里菲斯导演的电影《一个国家的诞生》中的“最后一分钟营救”。很多经典电影可能存在于电影理论中，但是有的年代久远，不为人所知，如今很多知名电影中的段落也同样采用交叉式蒙太奇的剪辑手法。下面为大家举例说明。

由保罗·哈吉斯执导的电影《撞车》于2004年上映。影片以多民族、多文化将相互交融的城市洛杉矶为背景，讲述了由一起普普通通的撞车事故引发的一些种族歧视问题的故事。故事主题是美国社会的任何行为都会带上种族歧视的印记，这种现象是导致民间动乱的祸根。影片荣获第78届奥斯卡金像奖最佳影片奖。同时本片也是交叉式蒙太奇的经典范例。

一场车祸将几个人联系在一起，几条线索也终于再次交叉。《撞车》中交叉式蒙太奇的运用堪称教科书，是经典的交叉式蒙太奇影片，其中每一条线索都是一个完整的故事。但影片没有逐个讲述每个故事，而是靠交叉式蒙太奇将每个故事切断后再交错组接在一起，使故事情节在断裂与缝合、并行与碰撞中缓慢推进，从而使影片的意义在碰撞的火花中膨胀，让影片的主题在碎片的缝合中升华。影片对交叉蒙太奇组合的出色运用，也使影片的观念性冲突得到了视听觉形象上的强化，使影片的情节推进有了叙述上的张力。从文化精神上讲，交织式对比结构通过各种不同叙述线索的交织性对比来“讲述”故事，似乎更接近人类自身历史演进的本来面目。因为现实中的事情，并非像好莱坞经典电影模式那样，总是那样充满巧合，更多的是正与反、文明与野蛮甚至是多者混于一体的存在。

复现式蒙太奇

复现式蒙太奇又称为反复的蒙太奇，这种剪辑手法的主要特点就是让影片中内容、性质完全一致的镜头反复出现，这种反复出现并不是随意的、无规则的，而是有目的的——在影片的关键时刻，为了主题中心而服务的。内容、性质一样的镜头反复出现，一般都是用于加强主题思想或是表示历史时期的转折，以便让观众加深印象，受到感染。

比如，影片《乡村女教师》中反复出现的地球仪，就代表了不同历史时期的转折；又如，影片《第六纵队》中26号门牌的三次出现，都是在情节发展的关键时刻，伴随着主要人物出现的，起着激发观众联想力，突出情节、事件和人物的作用。这些案例都是运用了复现式蒙太奇的剪辑方法。

叫板式蒙太奇

这是一种不常见的蒙太奇技巧，顾名思义，它如同京剧中的叫板，叫到哪个人物，哪个人物就出现。这种技巧的特点就是“说曹操，曹操就到”，起到承上启下或转场的作用。

错觉式蒙太奇

通过镜头画面故意引导观众，让观众猜到剧情的“必然”发展，接着剧情突然来一个180°的大反转，出乎所有人的预料，这样的构成方式就是错觉式蒙太奇。利用这种构成方法，使剧情发展曲折多变，跌宕起伏，更加强了戏剧冲突与表现力。

例如影片《牛虻》中，上一个镜头是牛虻在教室门外被打倒，下一个镜头却是牛虻倒在室内的床上。这样的构成方式就是错觉式蒙太奇。

积累式蒙太奇

这种蒙太奇技巧的构成特点就是将内容、性质一致的镜头画面（但所表现的主体是不一致的）根据需要，各取不同长度的画面，构成一种渲染式或扩展式的画面，以营造出预想的节奏和效果。例如在阅兵仪式中，从不同角度拍摄整齐划一的动作，将这

些画面剪辑在一起，就会给人一种庄严、有力、强盛的感觉。在一些战争题材的电影中，将不同蓄势待发的武器装备的画面剪辑在一起，穿插在影片当中，就会给人一种战争即将爆发的紧迫感，渲染当时紧张的气氛。这一技巧就是积累式蒙太奇。

扩大与集中式蒙太奇

我们之前讲过了景别的概念，从一个特写或近景延伸到一个远景镜头，从一个细节到看到一个整体，这样的构成就称为扩大式的蒙太奇；而从一个远景镜头延伸到一个近景，从整体到细节的表现就称为集中式蒙太奇。这两种形式结合起来，既属于环形蒙太奇，又是扩大与集中式的蒙太奇。这种构成比较适合表现情绪的变化，高涨与低沉，激烈与平静，狂躁与舒缓，运用得恰当，必然会给影片增色不少。

表现式蒙太奇

如果说叙述式蒙太奇是连续的蒙太奇，那么表现式蒙太奇就是对列的蒙太奇。通过镜头内容或形式上的对列，表达一种概念或特殊寓意，发人深省。表现式蒙太奇在艺术表达力和情绪感染力上都起到增强的效果，这种镜头的对列着重于表达，揭示创作目的、中心思想。为了让大家更直观地理解，下面将举例说明。

1）冰河解冻。

2）鲜花盛开。

这两个镜头并列在一起，表达的就是新生、复苏。通过两个象征意义的描述，揭示了所要表达的主题。

1）一个衣着光鲜，穿金戴银的富人。

2）一个衣衫褴褛，步履蹒跚的穷人。

通过这种镜头的并列，表达的就是贫富对比，处境截然相反的两个人，形成强烈的对比，直接揭示主题。以上两个例子，就是关于表达式蒙太奇的生动运用。下面为大家重点讲解一下关于表现式蒙太奇的一些技巧。

对照式蒙太奇

对照式蒙太奇也称为对比式蒙太奇。很多影片中都有这种对比，如，富有与贫穷、强大与弱小、勇敢与胆怯、先进与落后、文明与野蛮等。这种对比和冲突就是对照式蒙太奇最显著的特点。

大名鼎鼎的电影《肖申克的救赎》，一开篇就巧妙地运用了一段对照式蒙太奇的表现手法。一边是安迪妻子与情人激情火热的镜头，配合着粗重的喘气声；一边是安迪无精打采地喝闷酒，只有酒水流动和单调、刺耳的装子弹的声音。这既是平行式蒙太奇，又是对比式蒙太奇，将安迪面对妻子背叛的悲痛淋漓尽致地表现出来。接着导演插入第三条平行线索，安迪在法庭被控方律师指责，在一、二条平行线索中插入控方律师的话外音，音画双轨，这样不仅表现了安迪当时的心灰意冷，也表现出他在法庭上百口莫辩的窘境。

梦幻式蒙太奇

梦幻式蒙太奇，通过精心安排的镜头组接，展示出人物的心理活动、精神状态，例如想象、梦境、思索、闪念、回忆以及潜意识活动，这种构成方式就是梦幻式蒙太奇。这种表现形式的特点就是成片段式的，叙述是不连贯的，节奏是跳跃式的，具有强烈的主观意识。我自编自导的微电影作品《ET恐慌》中就运用了这种手法和这样的剪辑技巧。

在《ET恐慌》中，我在被外星人打死后，兄弟为我报仇，其中将色调调为黑白，运用闪回将上述不同的画面组接在一起，既代表回忆，也是对心理状态的一种表现（回忆、痛苦、愤怒交织在一起），也将影片推向一个高潮。这些镜头看似没有关联性，彼此不连续，以片段形式出现，却服务于同一个目的，即共同表现了回忆。同时这种闪回也是主人公心理状态、情感表达的一个部分，因此这也是梦幻式蒙太奇剪辑一个很好的范例。

象征式蒙太奇

在生活中，很多事物具有象征意义，例如白鸽象征和平，玫瑰象征爱情，大海象征宽广包容，高山象征雄伟高大，鲜花象征美好和幸福，红旗象征革命等。将这些具有象征意义的镜头进行类比、拼接，从而含蓄地表达创作者的创作目的和意图。可能一些镜头和影片主题没有直接关系，但是因为这种象征意义的存在，它被运用到影片当中。具有此类特点的剪辑手法被称为象征式蒙太奇或比喻式蒙太奇。在很多老电影中，在革命烈士牺牲时，画面中一般会出现青松，象征革命英雄永垂不朽之意，这就是象征式蒙太奇的运用。

联想式蒙太奇

这类蒙太奇技巧的主要特点就是将一些截然不同的画面联系在一起，从而衍生出一种新的意义，为主旨服务。这是一种创造性很强的表现形式，每个镜头的合理拼接，从而建立内在的逻辑性，让观众推测，感受到创作者的意图。在影片《穿Prada的女王》的开场就运用了这样的剪辑手法。

上面六幅图分别为穿衣服、化妆、出行、打车、城市、行人，出现的人物和本影片的剧情没有关系，每个镜头都相对独立，但将这些彼此毫无关系的镜头剪辑在一起，就发生了化学反应，给人一种都市女性紧张繁忙、快节奏生活的景象。这个片头的表达方式就属于典型的联想式蒙太奇。

蒙太奇手法总结

通过上述内容的介绍，我们了解到这两种形式的蒙太奇各有优势：叙事式蒙太奇更适合剧情发展逻辑性强，时序清晰，对故事情节的表现、剧情发展的推动都具有很好的表现力；表现式蒙太奇更适合表现情绪、中心思想、主题内涵，具有极强的艺术表现力。同样，二者也都存在弊端，叙事式蒙太奇太过平铺直叙，表现力不够；表现式蒙太奇有时会让人感觉晦涩难懂，不知所云。下面用一个表格来更直观地展现两种形式的特点。

两类蒙太奇手法的优劣特性

叙事式蒙太奇	表现式蒙太奇
呈连续的	呈对列的
时序清晰，逻辑顺畅	强烈的艺术表现力
平铺直叙	生硬，不知所云
缺乏创造性	高度的创造性

两种蒙太奇表现手法并不是相互隔离、相互排斥而存在的，相反，很多时候二者是一种相辅相成的关系，将二者有机地结合在一起，取长补短，从而达到一个理想的艺术效果。例如梦幻式的蒙太奇加入回忆与想象就变为过去与未来式的蒙太奇——叙

事式蒙太奇的一种；很多连续的蒙太奇其中也加入了大量对列的蒙太奇。具体采用哪种风格、哪种形式的蒙太奇还要依照影片的题材、内容、所要追寻的艺术效果而定。在如今的影视界，很多作品的段落都会运用不同的表现形式，将叙述和表现的蒙太奇杂糅在一起，针对不同场合、内容，进行精心编排。至于如何精巧、恰当地运用，就要看创作者对蒙太奇的理解认识和掌握程度了。

场景分析与剪辑点

剪辑是一门感性与理性交织的工作，它不仅需要细腻的操作，还需要剪辑师对影片的理解和个人的想法。单谈理论或者操作，很难让人理解这其中的原因和方法。因此在本节中，我们列举了一些类型的影片，并从中寻找一些典型的剪切点。相信通过剪辑点的图解，能够让各位更加透彻地了解这项技术，并为各位今后创作自己的作品带来一些帮助与灵感。

动作片

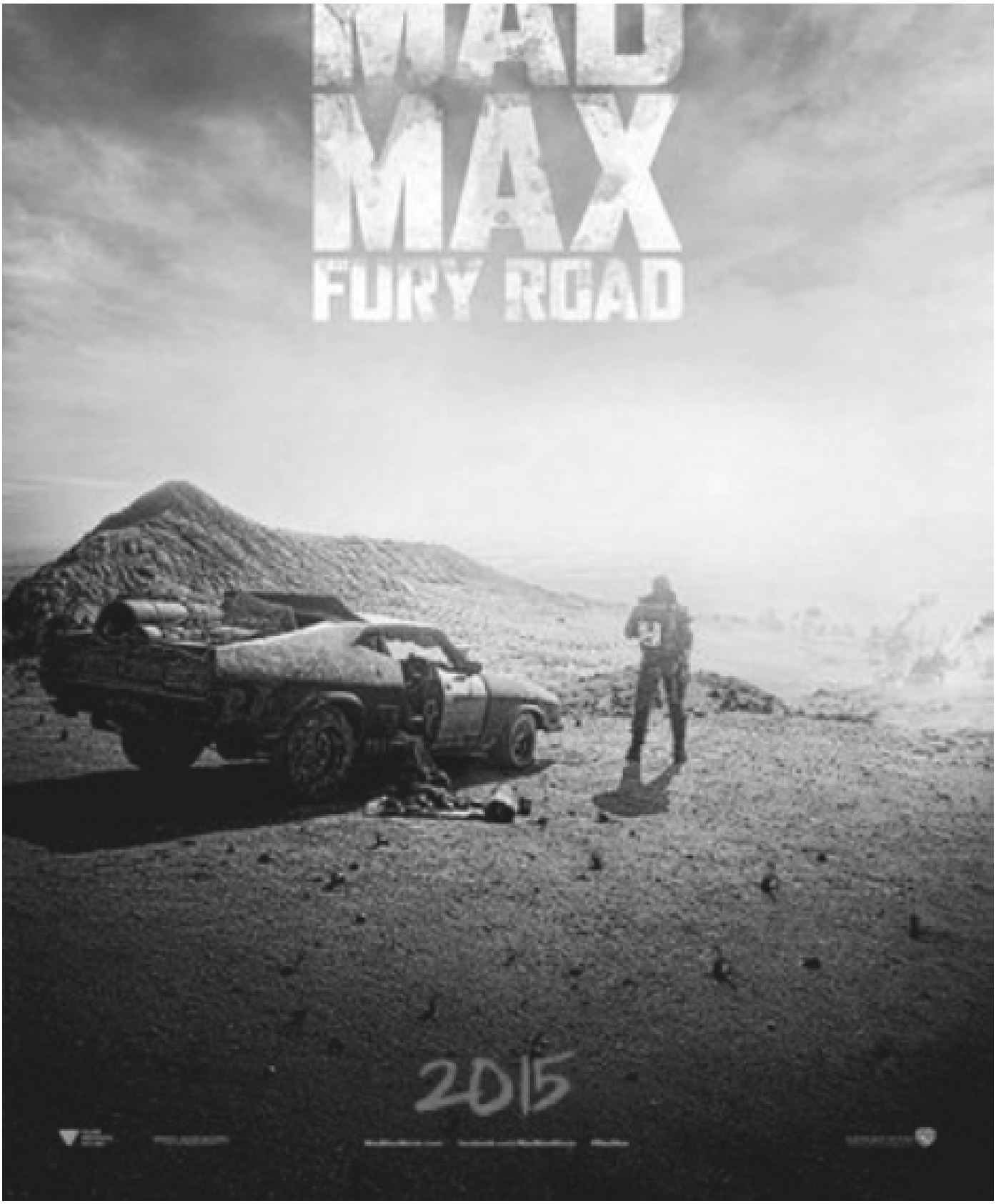
动作片是以一种能够强烈激发观众荷尔蒙的一类影片，画面强烈的动作变化会刺激观众面部肌肉甚至肢体做出反应。而剪辑师则是这一系列反应的控制者，剪辑师甚至可以在工作中通过自己身体的反应来决定自己应该在哪里剪辑。

在动作场景中，剪辑师对于情节结构的构建不必像其他类型影片那样严谨，也不必在乎每一个场景的细节和展现演员的全部动作，因此剪辑师能够能更容易地剪辑出连贯的画面，也有更多自由发挥的空间。在这样的场景中，观众的肾上腺素被激发到了一个最高值，他们不会因为画面的快速跳跃和眼花缭乱的动作感到心烦意乱。相反，如果采用很常规的剪辑，那么观众反而会觉得十分无聊。因此相比其他场景，剪辑动作场景对于剪辑师来说相对容易一些。

动作场景一般需要快节奏的剪辑，但是剪辑师要很清楚地向观众展现每个角色相互之间的关系，一旦把握不好，那么观众很可能就会被这样一个场景搞糊涂，动作场景的作用和吸引力也就大大削弱了。

《疯狂的麦克斯：狂暴之路》剪辑点图解

《疯狂的麦克斯：狂暴之路》是华纳兄弟电影公司于2015年出品的一部动作电影，是该系列电影的第4部，再续当年的“野蛮、原始、真实”的暴力动作风格，其主题继续充满“大冲击、大爆炸和大碰撞”。该片中的打斗场面显得相当的无序和不可思议，但看起来却又十分合理。影片真正出色的当然不是故事，而是贯穿全片的飙车动作戏，虽然最后会有点疲惫感，但不妨碍肾上腺素的不断飙升。《疯狂的麦克斯：狂暴之路》关键词就是“疯”，整部电影的制作都是围绕这个词，无论是剪辑调度、角色设计、飙车动作设计、演员表演、特效甚至美术配乐等，都透出一股邪魅十足的疯劲，让影片完成度极高。

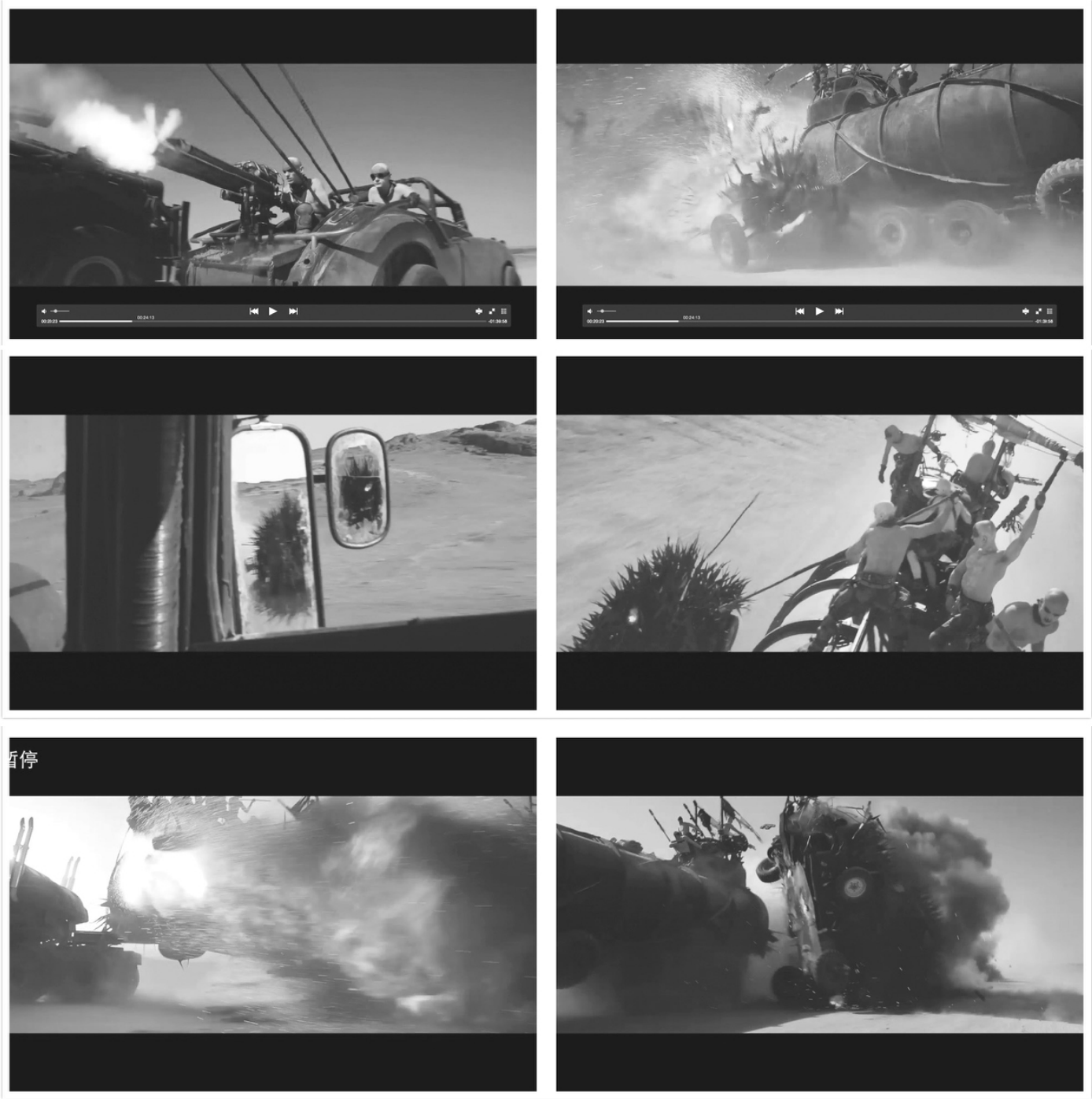

MAD
MAX
FURY ROAD
2015

我们会击败他们
We fang it!

准备射击
Prepare the gunners!

莫索夫
Morsov!

战争
War!



在这场追逐战场景中，大约一分五十秒就会出现96个镜头，其中前五个镜头基本都是全景，并且每一个镜头都出现了大卡车，其目的是建立空间关系，让观众明白剧中发生了什么事，有谁参加了战斗。

在接下来的打斗场景中，细心的观众可能发现多处剪辑点的动作衔接不上，这并不是剪辑失误，而是一种剪辑手法——动势剪辑，它的原理是剪辑击打、飞身、滚落等特技镜头时，后一个镜头稍稍重复一点，这样可以让画面的动作更加自然漂亮。这一剪辑手法在很多快节奏动作场景中多有应用。

此外，要注意画面的视觉重点，在这一段落中，几乎所有视觉重点都是画面轴线的上半部分，并且有着相似的纵深与画外关系，这很考验摄影师的功力。剪辑师也要了解摄影师的用意，在动作戏中多选择重点位置与纵深一致的镜头，这能使观众的注意力保持集中，提升观影体验。

在保持空间感和动态效果的同时，在短短的一组镜头里保持节奏也是很重要的，其中有三组镜头使用了慢放和相对的长镜头，这样做是为了让这一段落的节奏放缓，让观众的眼睛得以休息。

惊悚片

惊悚片是凭借恐怖与悬疑的成功融合而衍生的一种电影名称。

它是靠同时拥有视觉感官上的冲击、变化莫测的情景剧情、错综复杂的叙述手段来取悦观众。让观众群体同时得到恐怖和悬疑的双重体验，具有受到惊吓后又引人深思的畅快淋漓的感觉。特别是影片剧情发展、画面细节能够直逼观众的心理，让人在内心深处油然而生一种震撼和深思。

惊悚片在制造悬念的同时，也会不断用恐惧与焦虑的情绪折磨观众，而剪辑师就是要让这种感觉不断延续“威胁”着观众，例如不断切出恐怖的来源、逐渐逼近的声音、演员惶恐的表情等。同时，剪辑师必须要区分营造恐惧和表现恐惧，演员在故事中的表现和观众是不同的，例如演员受到惊吓并不意味着观众也会受到惊吓；反之表现演员恐怖的心理观众则能够感同身受。

《人类清除计划2》剪辑点图解

《人类清除计划2》是由詹姆斯·德莫纳克编剧执导，于2014年上映的一部影片，影片讲述在一年中的某一天晚上，美国政府会允许所有犯罪行为，用以换来这一年中其余364天的和平与安宁。于是这一年一度的“人类清除计划”将再次上演，人性黑暗、恐怖血腥的屠杀气氛将再度笼罩整个美国。抛去其他问题，这种大胆的世界观和恐怖惊悚的表现手法就足以吸引观众的眼球。

THE PURGE: ANARCHY

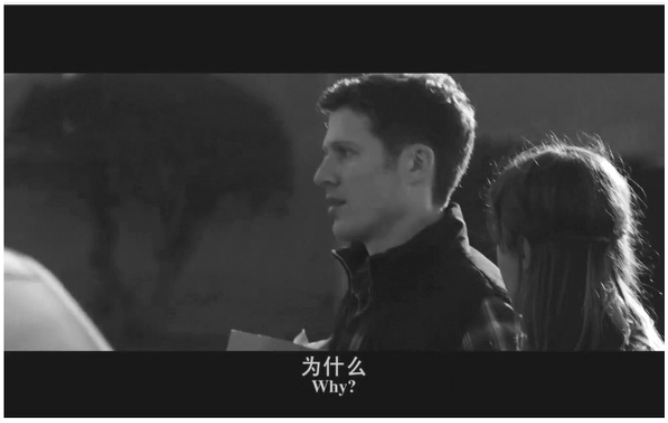
UNIVERSAL PICTURES PRESENTS A PLATINUM DUNES/BLUMHOUSE/WHY? NOT PRODUCTION "THE PURGE: ANARCHY"
FRANK GRILLO CARMEN EJOGO ZACH GILFORD JOELE SANCHEZ AND MICHAEL K. WILLIAMS
CASTING BY TERRY LANSOUR CSA PRODUCTION DESIGNER HALA BAHNEY MUSIC BY NATHAN WHITEHEAD WRITTEN BY TODD E. MILLER & JASON FILIPPONE
PRODUCED BY BRAD FICKER PRODUCED BY JACQUES JOUFFRET PRODUCED BY JEANNETTE VOLTURNO-BRILL LUC ETIENNE
PRODUCED BY JASON BLUM p.g.a. MICHAEL BAY ANDREW FORM BRAD FULLER SEBASTIEN K. LEMERCIER p.g.a. WRITTEN AND DIRECTED BY JAMES DeMONACO

WELCOME TO AMERICA
WHERE ONE NIGHT A YEAR
ALL CRIME IS LEGAL

/THEPURGENL #SURVIVETHENIGHT WWW.THEPURGEANARCHY.NL

24 JULI IN DE BIOSCOOP

举例场景为距离“清除计划”仅剩几个小时，男女主人公和其他不参加清除计划的人一样去市场准备好夜里的补给。可是正当他们准备回家的时候，不速之客提前出现了。


为什么
Why?

暂停
钥匙在你那儿吗
Do you have the keys?

在
Yeah.

你能打开车门吗
Can you unlock the car, please?

在这组镜头中，剪辑师巧妙地利用轿车车顶来构建画面的空间关系，同时，这也是镜头的中轴线附近。通过车两侧的人物变化以及装扮，观众们也能很清楚地了解剧中人物的冲突对立关系。

对于主人公与反派的镜头剪辑，剪辑师也在刻意地掌握节奏，逐渐放缓，镜头一是主人公，镜头二是反派，镜头三是主人公，镜头四和五是反派……这样能够突出渲染反派力量不容小觑，对于制造戏剧冲突、渲染紧张后气氛有着很好的帮助。

喜剧片

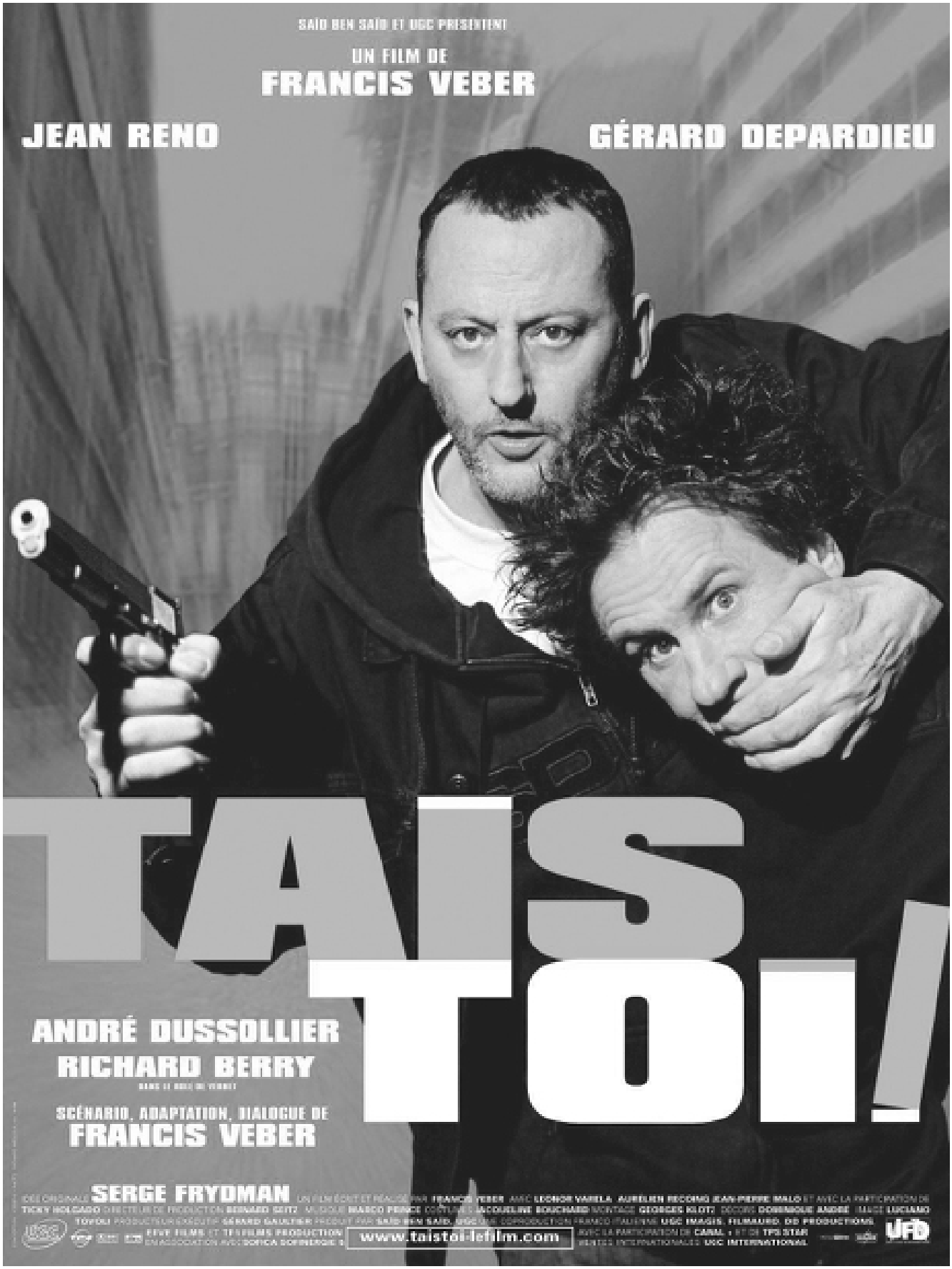
喜剧片是电影中充满智慧和活力，深受观众喜爱的片种。但对于影视从业人员来讲，这是最难制作的一类片种，因为让人开怀大笑要比痛哭难很多。喜剧片的惯用拍摄方法就是夸张滑稽的表演与戏剧的冲突，同时这些均要给予真实的情感，因此，表达的节奏十分重要。对于剪辑师来说，他要掌握的就是知道观众会在哪里发笑，在哪一个点会达到最高峰，发笑的时间是多久。剪辑师要留给观众充足的发笑时间并且见好就收。

喜剧片的展现方向大体分为两种：一种是演员的语言和肢体，另一种是情景设置。语言和肢体驱动的喜剧片从观感上一般更为生动，大多数为无厘头或夸张的表演，因此，剪辑师也可以更加自由地打破现有的规则，使用一些不合常理的剪辑手法来配合影片达到更好的效果。情景驱动的喜剧片通过前景与背景的设置一样可以达到非常不错的效果，大多数喜剧片习惯通过夸大两个角色之间的矛盾关系，例如优势和劣势，通过一高一低的对比便能强化戏剧效果。

《你丫闭嘴》剪辑点图解

《你丫闭嘴》是弗朗西斯·维贝执导的喜剧片，由让·雷诺、杰拉尔·德帕迪约、蕾诺·瓦莱拉联袂主演。该片讲述的是让·雷诺扮演的杀手Ruby为了被仇人杀害的情人，而走上了复仇之路的故事。这期间，他遇见了有着善良的热心肠并且还有点傻的

Quentin，二人发生了让人啼笑皆非的一段段法式喜剧。该片上映后，夺得了法国2003年首映票房冠军。

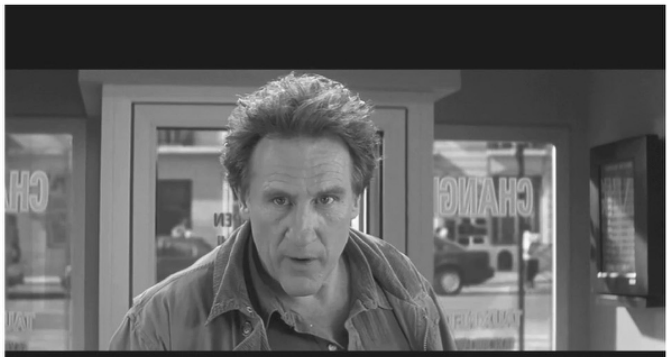


举例场景为：主角因没有钱而去抢银行，结果却闯入了货币兑换所。在逃离警察抓捕的过程中，被电影院的电影吸引，竟然坐下来观看，最终被警察抓捕。

举起手来！打劫！

把钱给我 快！

把钱给我 快！



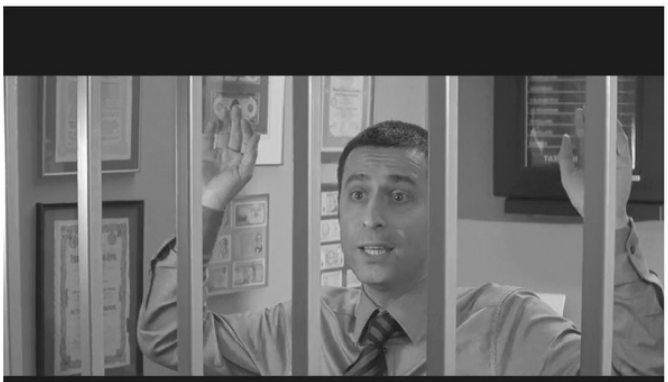
不要中国钱！

这不是中国钱 是日元 兑换率很划算…

少扯蛋了！我要欧元！法国的欧元！

刚才我还有的 不过给那些日本人全拿走了

我在哪兑换你们的日元?

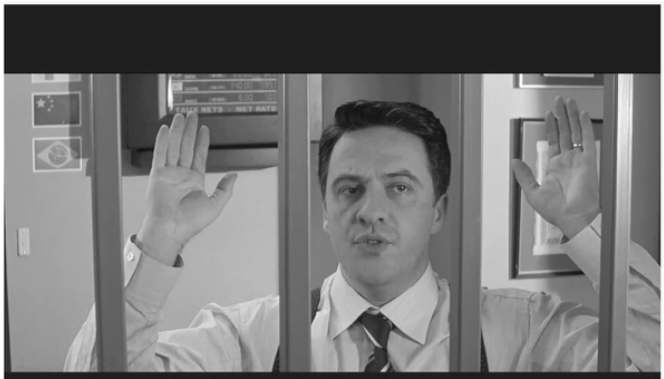


我只有英镑和加拿大元

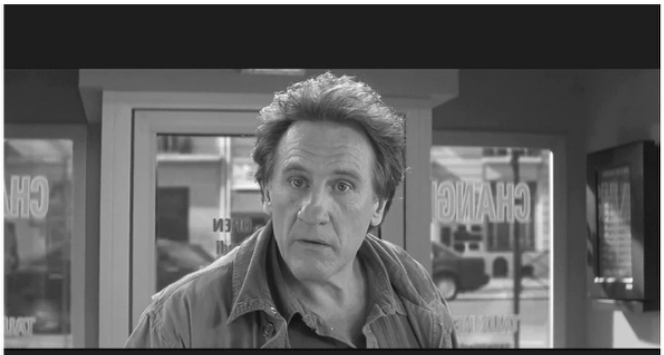
这是个什么鸟地方啊?

外汇兑换所 先生

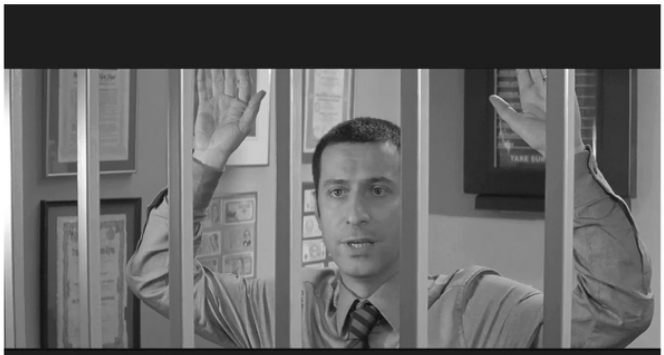
这是啥?



是"元" 先生

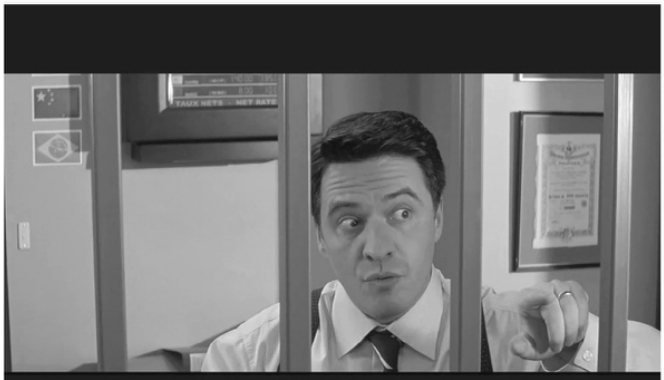


他们打劫你们了?



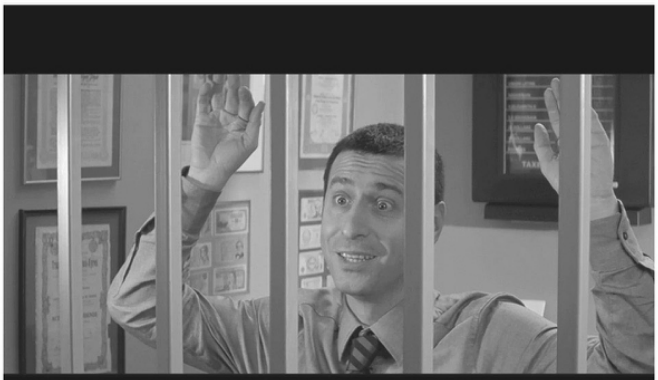
不是啊 他们兑换了手里的日元

我还以为是银行



没问题啊 那边街角有一间

是个小储蓄所?



对 但很了不得的 BFC

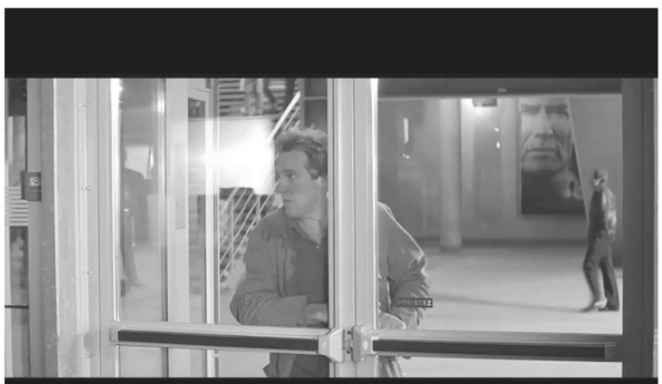
所有人把手举起来！打劫！

所有人把手举起来！打劫！

他往那边去了

他往那边去了

先生 对不起

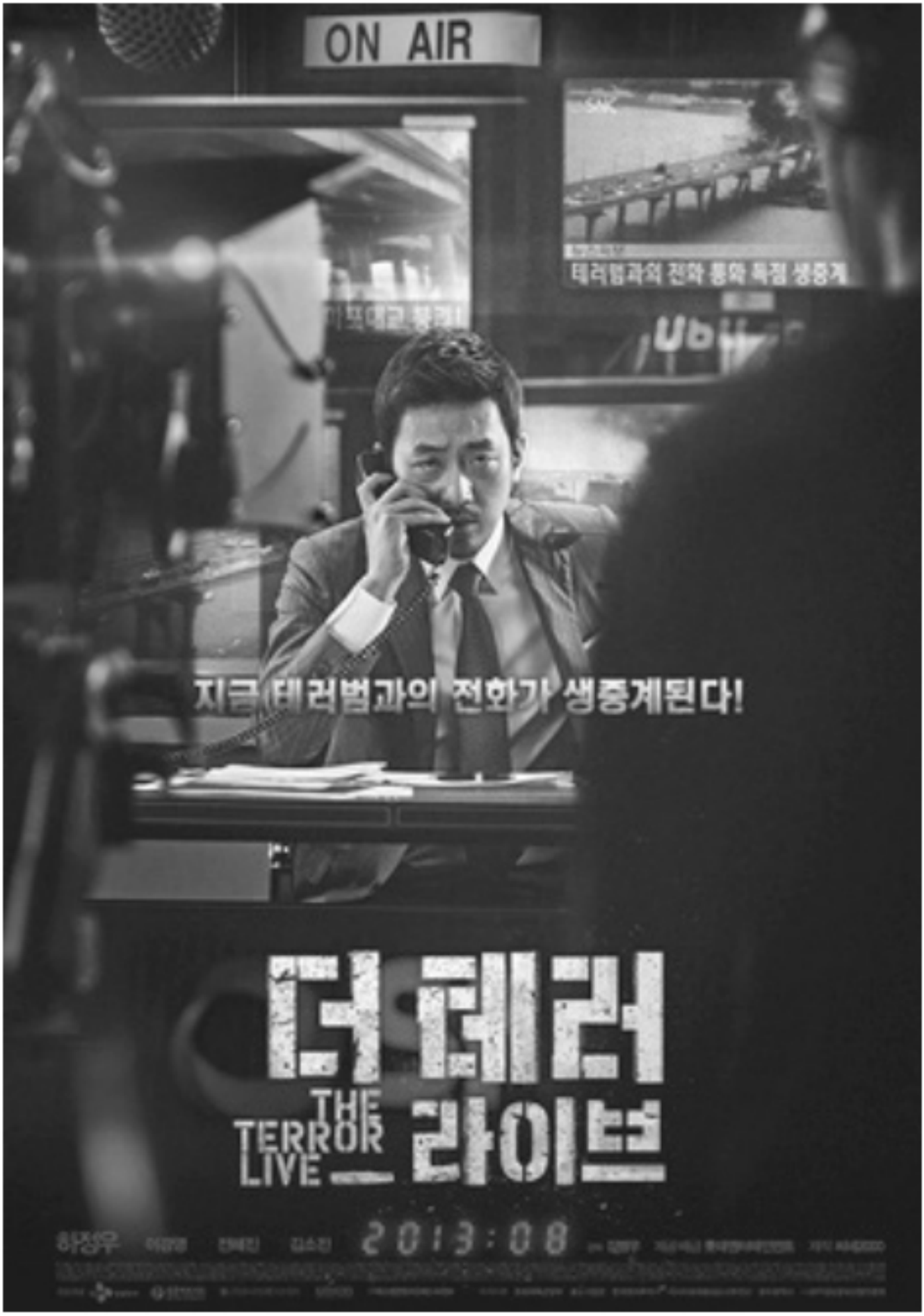


对于喜剧电影，剪辑师通常会以更加简单的方法来呈现，喜剧电影中的“梗”与“喜剧包袱”更多体现在赏的表演以及对白上。直观来说，就是“你一句，我一句”的形式，不会有太多的转换。喜剧电影的喜剧点更多的是靠演员的表演和对白来表达情绪，因此剪辑师的工作就是要保持这种情绪，尽可能多地呈现赏神态以及动作。

喜剧片的节奏并不是靠剪辑点的时间长短来决定，更多的是把这股喜剧的能量凝聚起来传递给到观众，或是以逐层推进的方式传递给观众。

推理片

推理片是表现以严密的逻辑推理侦破犯罪案件的影片，是在侦探片基础上发展起来的影片样式，大部分推理片都由对白来驱动故事的发展，依赖不同人物之间的对话来为主角提供秘密行动的行为。同时，推理片在视觉上也会提供更多的细节，因此剪辑师需要掌握演员的神态或其他线索，同时也要特别留意对话中的潜台词。为了营造这种紧张的气氛，剪辑师通常会在一些关键的地方设置一个毫无声音的停顿点，为观众带来一种紧张的感觉。

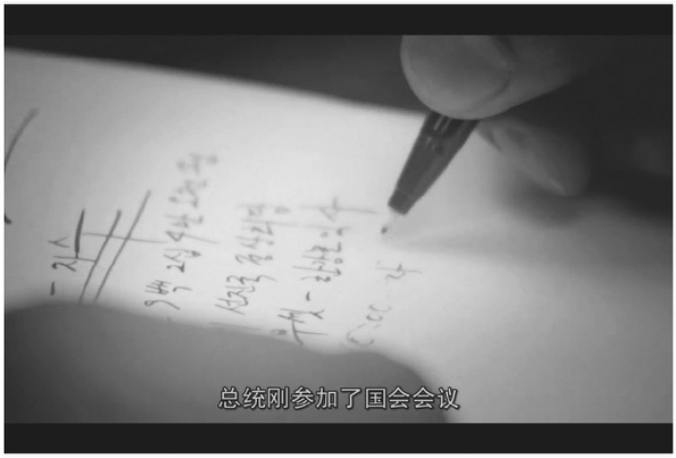

ON AIR
테러범과의 전화 통화 독점 생중계
지금 테러범과의 전화가 생중계된다!
더 테러 라이브
THE TERROR LIVE
2013:08

《恐怖直播》剪辑点图解

电影《恐怖直播》是由金秉宇导演，于2013年上映的韩国作品。影片在一个狭小的直播间内营造出让整个国家陷入恐慌的大格局，每一分钟都令人提心吊胆，表现了一个牵一发而动全身的宏大故事。影片演员很少，投资不高，但颇有社会意义和深度。

这是一部主要由对白驱动的影片，电台主播尹英华在节目中接到神秘听众打来的威胁电话。当尹英华意识到这个神秘听众很可能就是汉江连锁炸弹恐怖事件的元凶后，意图将该事件制作为一档能够令自己咸鱼翻身的独家直播节目，但事件的发展远远超出了他的想象。

列举情景为：神秘电话称主播的耳机是炸弹，要求总统出面向当年的死难工人道歉。主播为了保护自己和查明真相与电话里的人不断周旋。



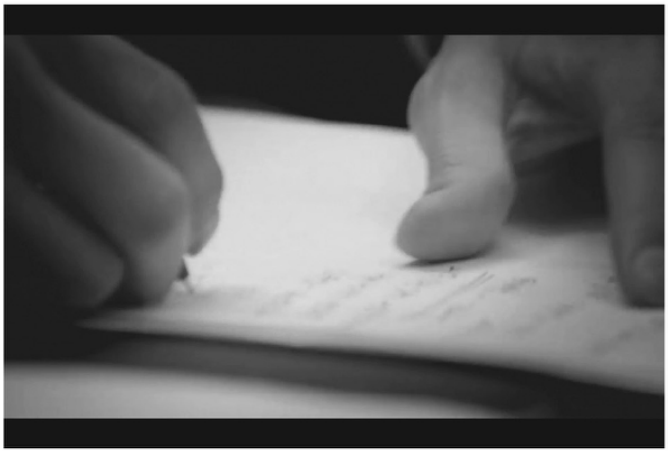
紧急速报 麻浦大桥又发生爆炸，桥上市民被孤立
07(월) 10:00
뉴스속보
마포대교 추가 폭파 다리 위 10여명의 시민 고립
不过道歉的话我就马上自首

别的都不需要 就只要一句道歉

7306 5800 现在打电话

SNC
你这是要干什么 疯了么

现在应该躲在汝矣岛的避难所里

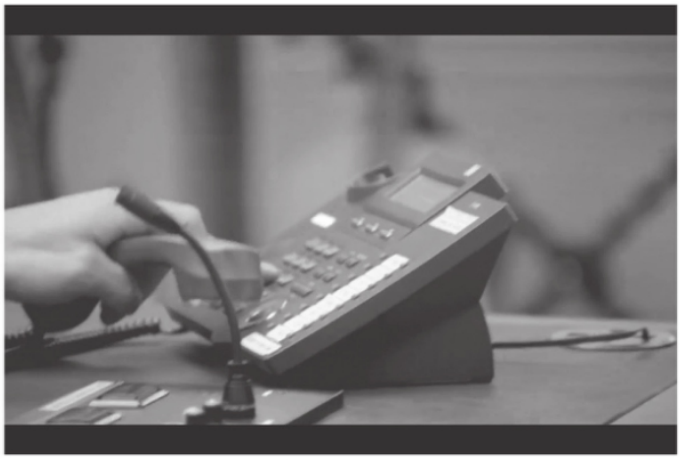


现在总统还有青瓦台相关人员也应该在看本节目

你直接打电话

我将亲自拨打电话

节目组现在貌似无法打电话



对于优秀的推理电影，剪辑师需要把握的是演员的心理活动，并剖析对白中更深一层的意境，这也是为什么在一个狭小的直播间里拍摄演员河正宇要同时用到五个机位。

《恐怖直播》的剪辑手法非常讨巧，在表现演员心理活动的时候加快了剪辑速度，在这种推理电影中剪辑数量要比常规电影多一倍以上，通过连续的近景以及特定的切换和多角度呈现男主角的表情变化，充分呈现了男主看似平静实则焦躁的心理活动。

对于镜头的使用，剪辑师采用了观众的视点、男主角的视点以及影片其他角色的视点，三种视点反复来回快速切换，不但能够提升电影叙事的节奏感，而且能够给观众带来与男主角进行意识沟通的体验。

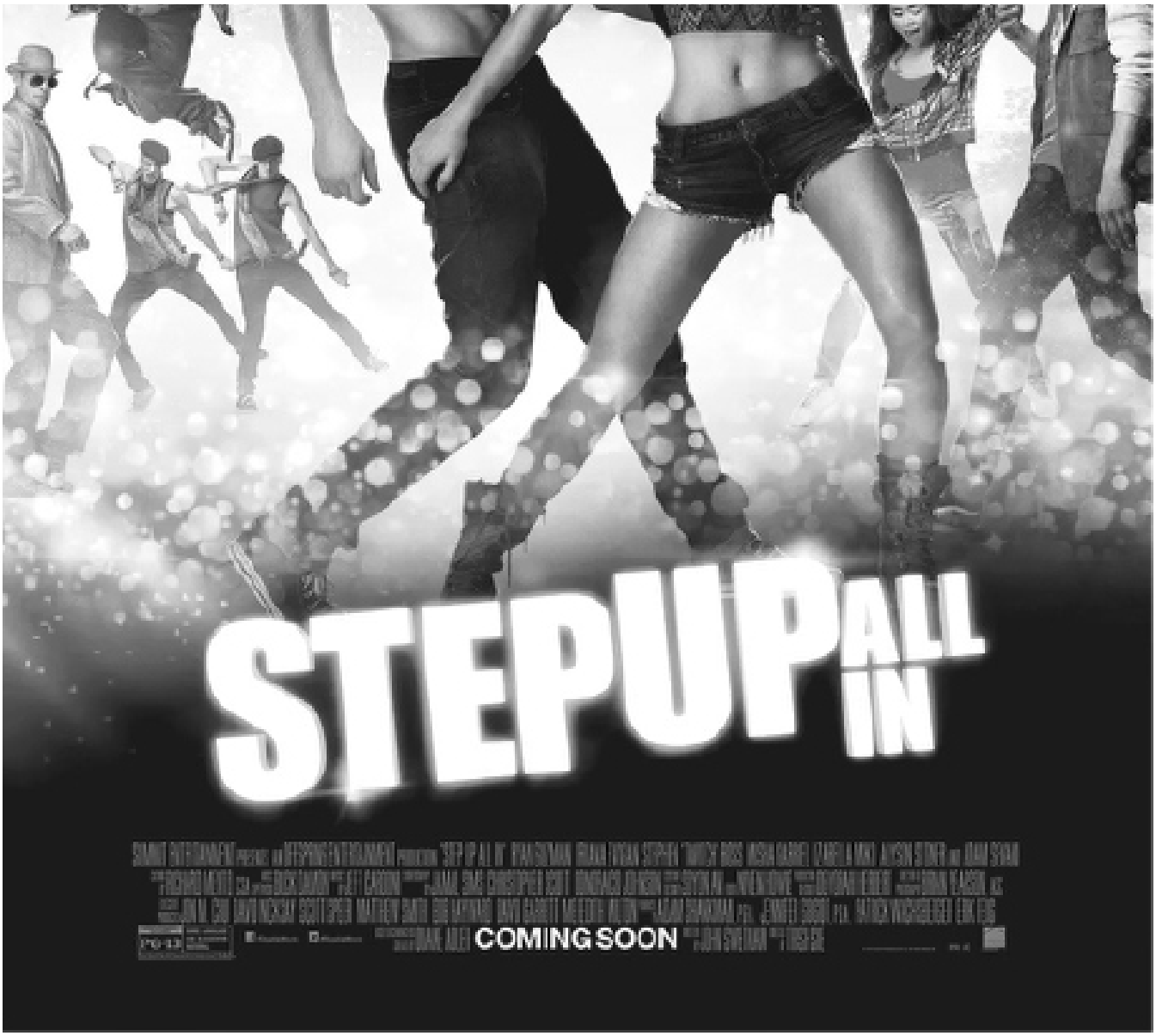
歌舞片

这种类型的影片在我国比较少见，这是一种主要依靠歌唱刻画人物、展开情节的影片。在这种类型的影片中，所有的工作都要为影片的配乐服务，甚至是受到制约。剪辑师也不例外，剪辑师要充分地将影像与音乐相结合，十分具有挑战性。

歌舞片不同于MV，两者的处理方法并不相同，MV的剪辑并不需要像以往那样严谨，也可以没有一个具体的故事，按照音乐的节奏点剪辑即可，画面具有较大的跳跃性，留给剪辑师自由发挥的空间也很大。

一部成熟的歌舞剧或者MV，一定不能是胡乱堆砌镜头的作品。很多剪辑师大段大段地堆砌镜头，不理会音乐的节奏和歌词的内容，更不理会镜头的长度，只选择自己喜欢的镜头，这样下来，画面与音乐完全是脱节的。

作品所有的镜头一定要由一条主线从头至尾贯穿起来，剪辑师要明白这个作品要表达什么，无论是纯剪辑的还是片花式的、剧情式的，如果镜头一盘散沙，那一定不是一部好作品。



在剪辑音乐剧的过程中，所选取音乐的节奏决定了整部音乐剧的风格与基调，因此在剪辑镜头的时候，剪辑师就要完全遵循音乐的节奏来控制画面切换的快慢，这样给人的感觉才是协调的、舒服的。

音乐的节奏还要与画面内容的节奏协调，这需要剪辑师手动调节画面的节奏，让画面与音乐更加契合。

剪辑师还要把握音乐的重音（也就是音乐的节拍），让画面的切换尽量跟随音乐节拍，但不要完全契合，最合适的剪辑点应该选在节拍后面大概三帧的位置。在嘻哈音乐中，这也是一种技巧，叫作Lay Back，无论是说唱还是剪辑，这都是最舒服的一种跟拍方式，不会被音乐牵着鼻子走的感觉。

所以，制作音乐剧并不是仅仅把画面对上音乐就行，一定要考虑画面本身的内容、节奏、人物的动作等因素，再配以选取得当的音乐，才能真正做让音乐和画面合二为一。

蒙太奇

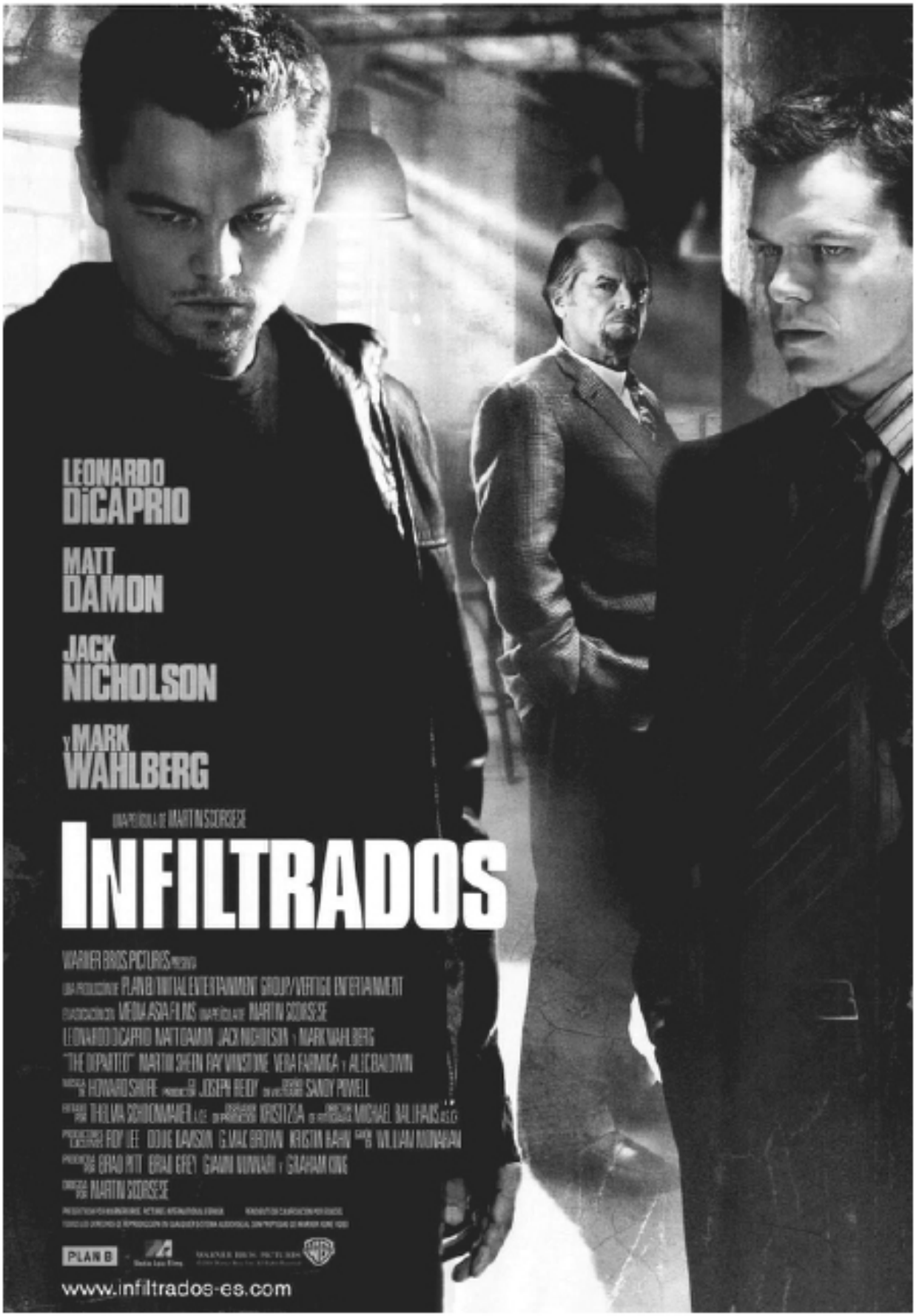
蒙太奇并不是一个具体的影片类型，而是一种电影语言，一般包括画面剪辑和画面合成两方面。

画面剪辑：由许多画面或图样并列或叠化而成的一个统一画面作品。

画面合成：制作这种组合方式的艺术或过程。

电影将一系列在不同地点、从不同距离和角度、以不同方法拍摄的镜头排列组合起来，叙述情节，刻画人物。通过不连贯的影像，能够体现出时间的流逝，以及地点、时间和某种关系的变化。

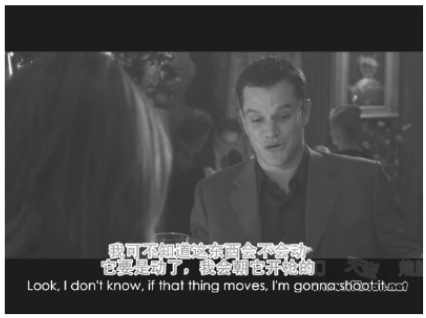
对于剪辑师来说，需要谨慎使用蒙太奇，并且要避免将毫无意义的蒙太奇剪辑到影片中，因为这很可能让观众脱离故事线的发展，给整部影片的观赏性带来极大的破坏。合理地使用蒙太奇，除了能够给观众带来极致的视听感受，也能够让观众更深一层地融入故事，感受到影片真正想表达的东西。

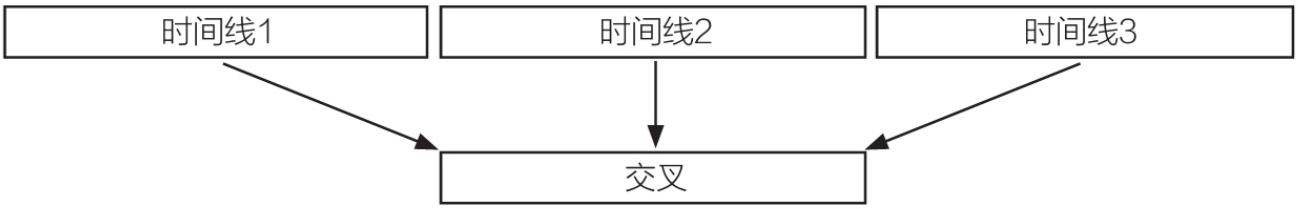


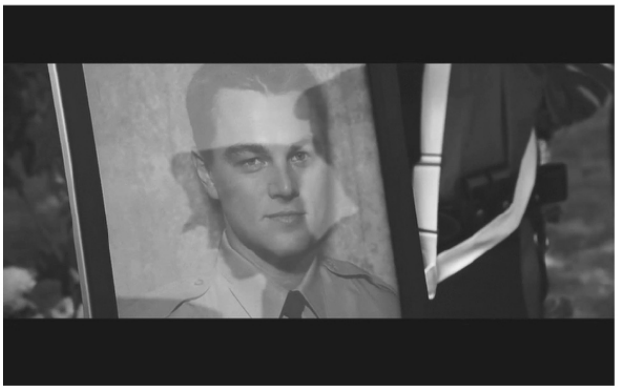
《无间行者》

《无间行者》是由华纳兄弟电影公司于2005年出品的警匪动作片，影片由马丁·斯科塞斯执导。该片翻拍自香港电影经典影片《无间道》，讲述了波士顿黑帮组织和警方之间互相安插卧底在对方内部，以及互相斗智斗勇的过程，最后警方和黑帮都决定

展开洗底行动的故事。影片获得第79届奥斯卡最佳导演、最佳改编剧本、最佳剪辑和最佳影片4项大奖。在剪辑领域，该片被称为平行式蒙太奇剪辑的典范。







《无间行者》将卧底警察与卧底罪犯的故事线分开叙述，最终将两人的故事线合并到一起。

《无间行者》是平行蒙太奇剪辑的典范，其精髓在于将比利与科林作为卧底前后的两个时空与情节线索通过并列剪辑表现。由于其内在具有关联性，在最后一个完整的情节结构中，两个时空相互穿插，最终揭示一个统一的结局。

平行蒙太奇的应用十分广泛，这种手法更利于情节的集中概括，节省影片篇幅，同时也能够扩大情节的信息量，加强影片叙事的节奏。这种叙事手法并列地表现了两条或两条以上的故事线索，并且能够相互衬托，形成对比，更容易产生强烈的艺术效果。

无论是交叉蒙太奇还是平行蒙太奇，都是十分抽象的剪辑手法，对影片故事的逻辑性有很高的要求，镜头画面也一定要有强烈的对比性，因此，一定要谨慎使用这种剪辑手法。

剪辑与声音的关系

剪辑师不单单要剪辑影像，同时也要剪辑声音，因为画面与声音在什么时候都是相互依存的。在很多时候，处理声音剪辑的方法和处理画面剪辑的方法是一致的，观众难以察觉到剪辑点的存在，但声音在无形之中驱动着整个故事。

声音剪辑

一部影片的对白与音效不可能全部都采用同期录音，一般大部分声音来自后期同步录音，同时，也可以加入一些富有想象力的元素，例如外星人和怪物的拟音。在添加音效方面并不存在什么难度，但是人物的对白处理则需要一点点剪辑技巧。

现场录制人物对白的时候，经常会出现录音条件不佳、声音表演缺陷等问题，这时就需要后期进行对口型配音，来替换现场录制的对白。剪辑师在着手处理现场对白的时候，应当确保对白在音量、音量、环境音的控制要像镜头剪切一样流畅。

在人物之间发生长对话的时候，剪辑师通常使用交叠对白的方式，即将前一个镜头中说话的音轨延续到下一个镜头，如果演员在表演上富有情绪和张力，那么这种交叠对白的方法就会显得更加自然。剪辑师在很多时候也会利用现场收录进来的环境音，例如人群的喧闹等，在特定的场景利用这些声音作为背景音来衔接不连贯的声音剪辑也十分有帮助。

音乐剪辑

在一部影片中，音乐不仅是一种陪衬，它也有着自己的使命。当观众看完影片之后，某个时间当他再次听到影片中的配乐，就能清晰地回忆起影片中的场景，并产生一些情感，那么音乐就成功地完成了它的使命。

剪辑师在加入并剪辑音乐的时候，他应该懂得音乐对观众心理的影响，例如恐怖的音乐伴随欢乐的场景就能让人感受到即将会有很可怕的事情发生，如果没有音乐，或许观众就不会产生这种感觉。

关于音乐的剪辑，其实没有固定不变的规则，更多考虑的是音乐的风格或者歌词如何与电影的风格和内容发生联系，音乐如何与影片的动作与场景巧妙的同步。当然，有时这也会让剪辑师陷入误区，若剪辑师墨守成规、完全按照音乐的节奏来选择剪辑点，那么整部影片就会被音乐拖着走，并不会给人带来更流畅的感觉。因此，剪辑师打算在一个音乐的节拍处剪辑时，那么他选择的剪辑点应该是节拍处的3帧之后。剪辑师不应该强调音乐与画面间的联系，只要让它们之间的联系保持某种程度上的和谐就好。

试映

试映是剪辑师完成他的工作前需要经历的最后一个考验。大大小小的影视团队在发布他们的作品前，都会邀请一些观众或者朋友来体验观赏影片的“试映版”，就像一款网络游戏在上线前需要经历封闭测试、内部测试一样，为的就是接受更多人的评判。在这一环节中，导演的压力是最大的，因为他需接受制片商或发行商的要求而做出修改，就连非专业的民间团队也不例外，如果他要发行影片，那就必须加入发行商的片头，也许这个片头很难看，或者与影片风格不搭调，即便是单纯上传到网络不进行发行，那么整部影片的对白也要接受我国网络规定的“敏感词”考验。所以说，试映是修补问题的最后机会，而剪辑师则是完成修改的最后把关人。

这一环节也是对剪辑师和导演关系的真正考验，无论是团队还是公司，都很有可能与导演产生矛盾，各执一词。剪辑师作为影片最后的操刀手，会受到各方面的压力，但仍然应当对导演保持忠诚。剪辑师可以将团队或公司的想法与改变告诉导演，与导演讨论，但是隐瞒导演做出非导演想法的改变或者欺骗导演或者两头讨好，这都是剪辑工作的大忌。剪辑师与导演要建立牢固的合作防线，不让任何一个人来破坏。

关于试映，还有一个作用。此时导演和剪辑师都已经为影片工作了很长时间，与影片长时间的接触会让他们变得麻木，失去洞察力，因此他们应当将视点转向观众，观察观众的喜怒哀乐并记录，例如观众在哪一个时间点开怀大笑，哪一个时间点百般无聊，考虑这些情绪的产生是否与导演最初的想法一致。决定做出修改与调整时，剪辑师与导演最好秉持开放的态度，同时不要忘记影片最初的样子，面对评判，剪辑师和导演也要相信自己，只有他们才是最了解和最在乎这部影片的人。

剪辑师的态度决定着剪辑工作的一切

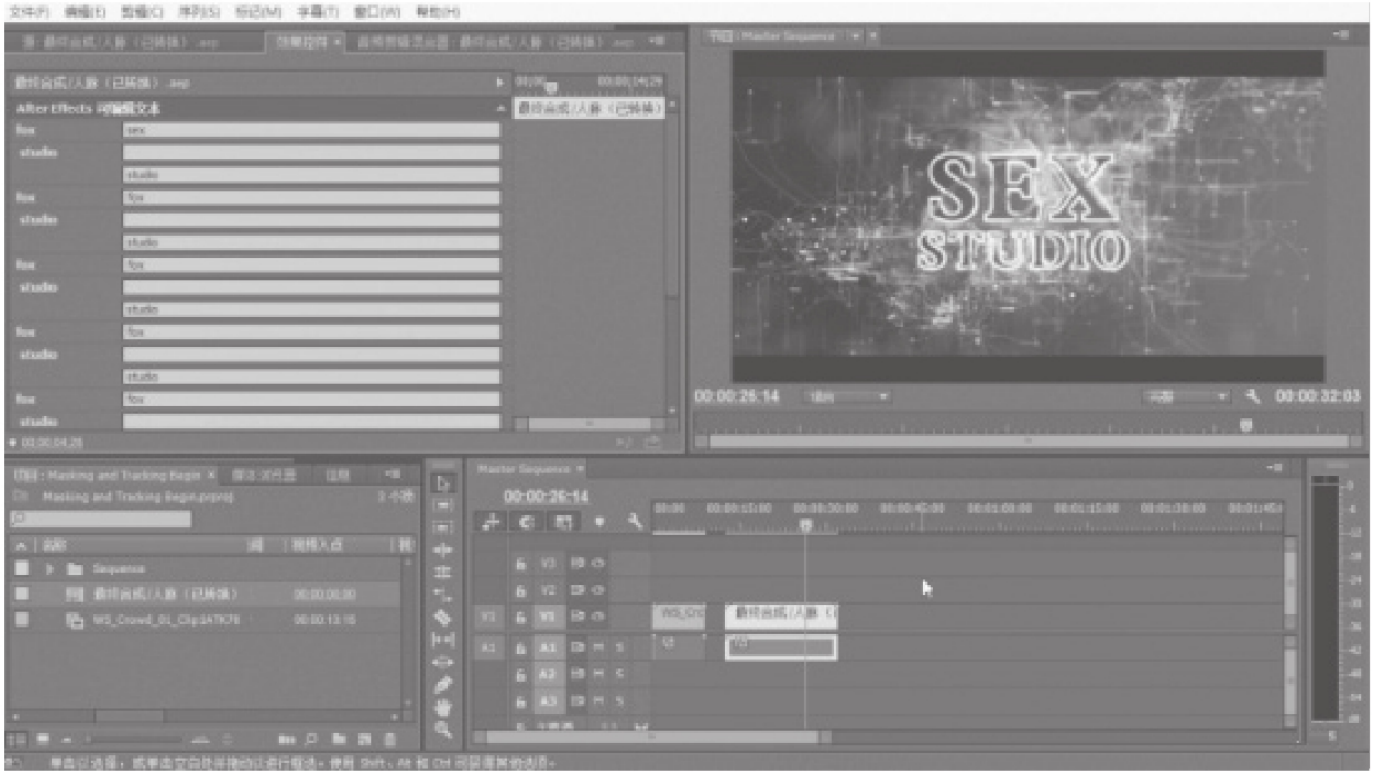
影视剪辑工具

俗话说，好马配好鞍，好船配好帆。剪辑师要轻松愉快地完成剪辑工作，就要有一款称心如意的剪辑工具。幸运的是，在科技高速发展的今天，剪辑工具有很多，它们各有各的特点与优势。在本节，我们将列举一些主流剪辑工具，供各位参考。

Adobe Premiere Pro

Premiere Pro是大部分视频编辑爱好者和专业人士都接触过的剪辑软件。它可以提升剪辑师的创作能力和创作自由度，是易学、高效、精确的视频剪辑软件。Premiere提供了采集、剪辑、调色、美化音频、字幕添加、输出、DVD刻录一整套流程，并和其他Adobe软件高效集成，使你足以完成在编辑、制作、工作流上遇到的所有挑战，满足创建高质量作品的要求。

它的优点在于兼容性极高，可以运行在MAC和Windows两个平台，对格式的支持很完善，与其他Adobe系列软件配合很完美。目前这款软件广泛应用于广告制作和电视节目制作中。



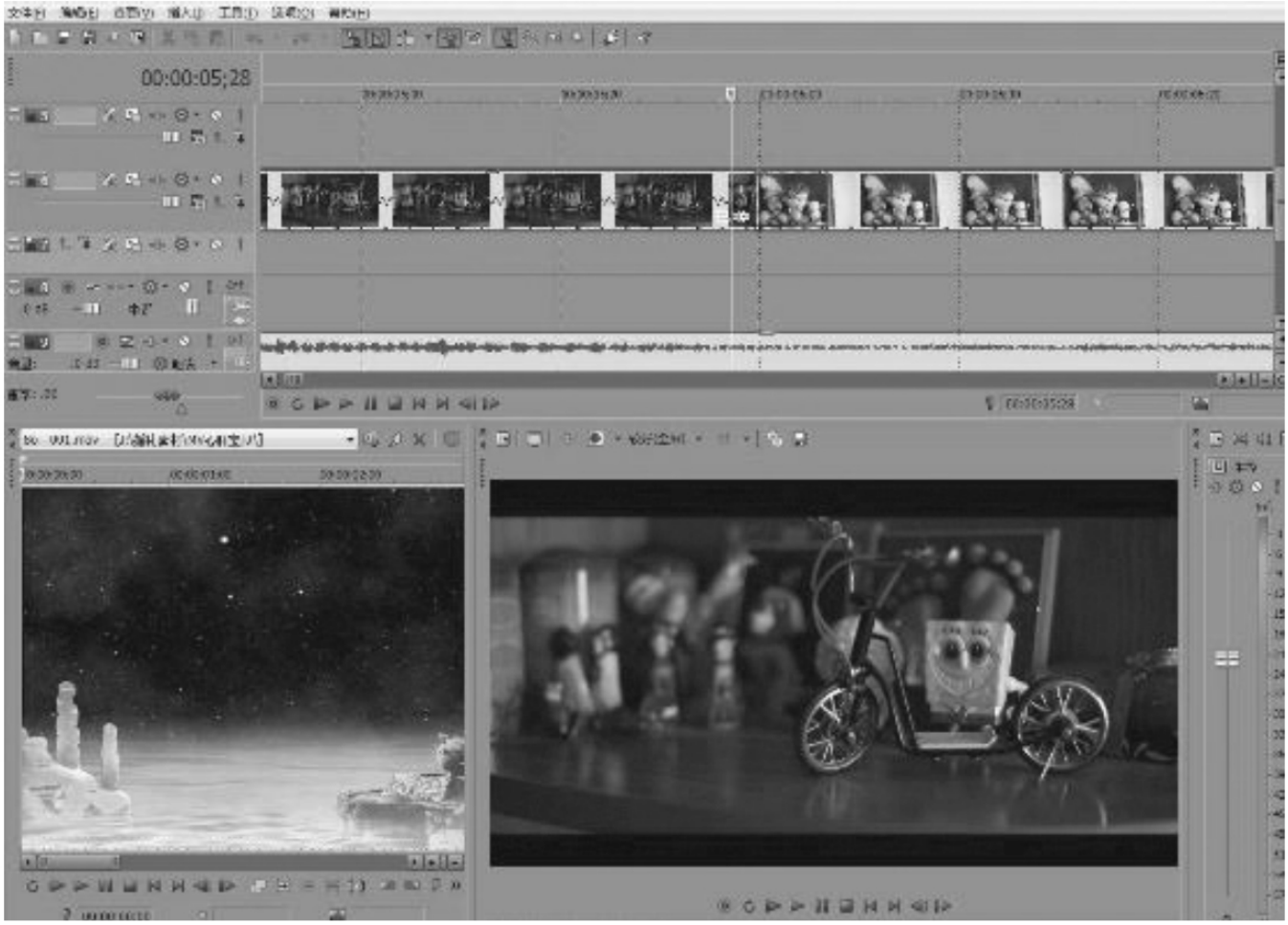
Apple Final Cut Pro

Final Cut Pro是苹果电脑公司开发的一款专业视频非线性编辑软件，包含进行后期制作所需的一切功能，导入并组织媒体、编辑、添加效果、改善音效、颜色分级以及交付所有操作都可以在该应用程序中完成。

该软件在国外的剪辑领域十分受欢迎，Final Cut Pro的效率极高，界面友好，上手简单，运行稳定，对新手和老手的包容度都很好，并且拥有庞大数量的扩展插件支持。它仅能运行在MAC系统，如果你拥有一台MAC电脑，那么推荐使用这款自家软件。截稿前最新版本为Final Cut Pro X10.2.1。

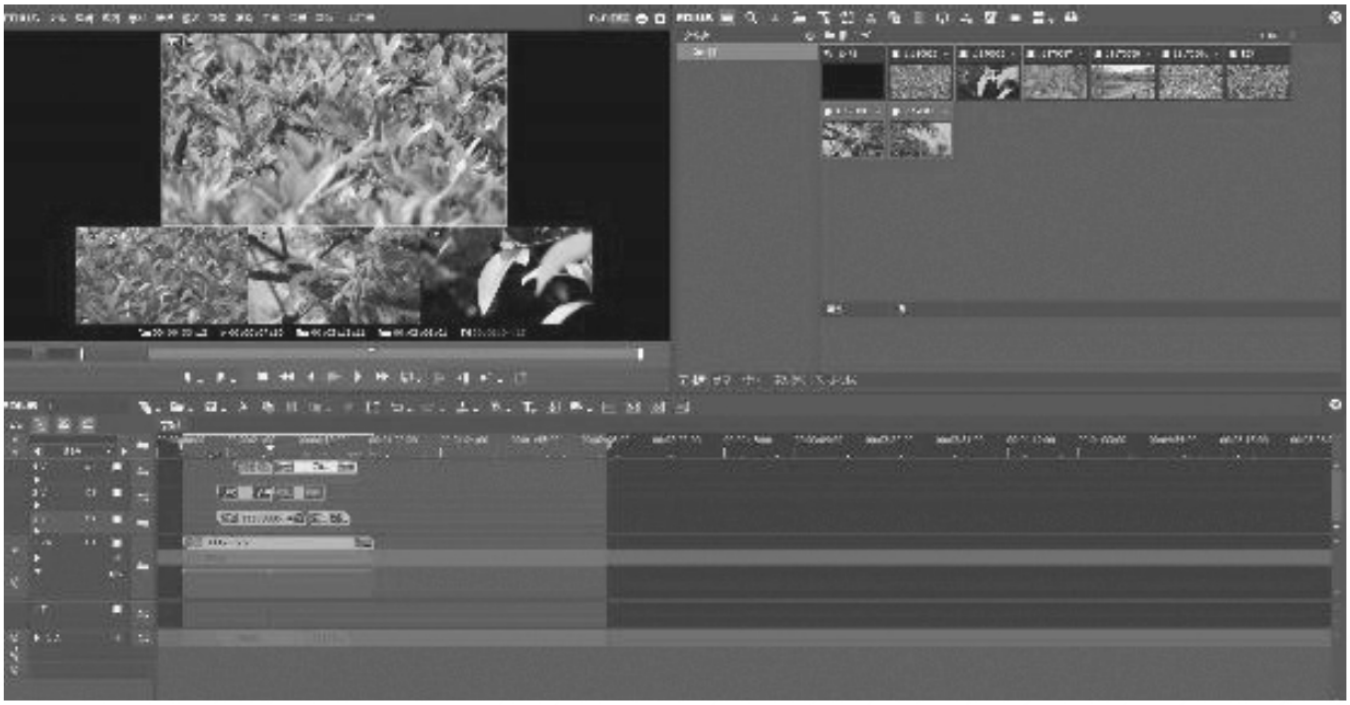
Vegas

Vegas是索尼公司开发的一款剪辑软件，是PC上最佳的入门级视频编辑软件。Vegas为整合影像编辑与声音编辑的软件，其无限制的视轨与音轨是其他影音编辑软件所没有的特性。在效益上提供了视讯合成、进阶编码、转场特效、修剪、及动画控制等功能。不论是专业人士或是个人用户，都可因其简易的操作界面而轻松上手。此套视讯应用软件可说是数位影像、串流视讯、多媒体简报、广播等用户解决数位编辑之方案。截稿前最新版本为Vegaspro13。它仅支持Windows系统。



Edius

Edius是日本Canopus公司的优秀非线性编辑软件。软件专为广播和后期制作环境而设计，特别针对新闻记者、无带化视频制播和存储。Edius拥有完善的基于文件的工作流程，提供了实时、多轨道、多格式混编、合成、色键、字幕和时间线输出功能。该软件多用于电视台后期剪辑。截稿前最新版本为Edius pro8。它仅支持Windows系统。



第6章　特效课

说起影视特效，大家一定不会陌生，它出现在我们日常所见的几乎所有的影视作品中。这是一门技术，更是一种艺术。它是人工制造出来的假象和幻觉，既能改变真实的世界，又能创造虚无的王国。只要你掌握了3D专业软件的操作技术，就能改变传统电影制作的视觉效果，打破时空界限，解放思想，实现所有不敢想或者想不到的梦想。它让想象更逼真，让电影更扣人心弦，是世界电影行业抢夺票房的终极利器。

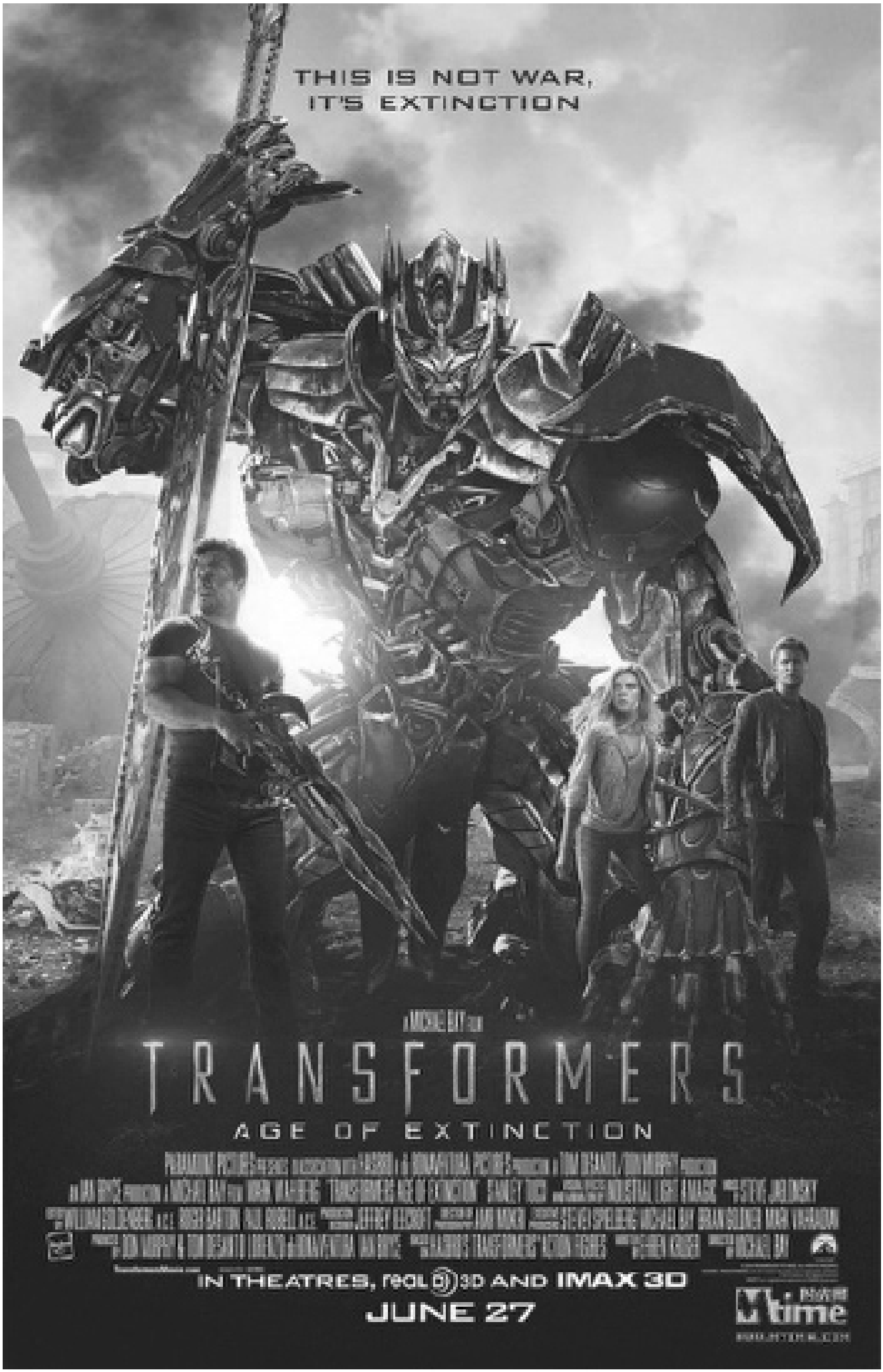
《2012》：特效场景

影视特效概述

影视后期特效简称影视特技，是对现实中不可能完成、难以完成或需花费大量资金完成的拍摄，用计算机或小型机工作站进行数字化处理，从而达到预想的视觉效果。它是当今国际电影巨头公司的票房保障，也是行业发展的主流趋势。在世界电影百年发展史中，数字电影之父乔治.卢卡斯凭借特效电影《星球大战》系列，取得了全球电影史上第二卖座电影的成绩，开启了数字电影视觉特效时代，而《变形金刚》系列则将他的电影事业推向顶峰。

《星球大战》：开启了电影特效的时代

电影大亨詹姆斯·卡梅隆凭借特效大作《终结者》《阿凡达》《泰坦尼克号》等，让特效电影工业达到高潮；其他诸如《星际穿越》、漫威英雄系列、《超体》等特效动作大片更是名震全球。


THIS IS NOT WAR,
IT'S EXTINCTION
TRANSFORMERS
AGE OF EXTINCTION
IN THEATRES, real 3D AND IMAX 3D
JUNE 27

《变形金刚》

NEW MISSION. NEW FATE.
ARNOLD SCHWARZENEGGER
JASON CLARKE
EMILIA CLARKE
COURTNEY
LEE
TERMINATOR
GENISYS
COMING SOON
IN IMAX 3D, DIGITAL 3D & 2D THEATRES

《终结者》

CARMELO ANTHONY 2011 NEW FILMS
Leonardo DiCaprio Kate Winslet
BINGER DESIGN
2011.7.20
Titanic
3D
IMAX
FOCUS
FEATURES
TOUCHSTONE
PICTURES

《泰坦尼克号》

目前，中国影视行业迅猛发展，但总体来说，国内CG特效水平与美国仍然差距较大。如果说工业光魔是博士生，那么国内最好的公司也就是高中或中专生的水平，因此国内不少著名导演纷纷重金谋求好莱坞等国外团队的技术支持，而一些资金不足的剧组却只能回避特效，使其视觉效果大打折扣。无论是关于历史的《辛亥革命》，还是东方魔幻大片《画壁》，又或是特效镜头超过1500个的《白蛇传说》，都足以展示影视特效技术在这个视觉时代的潜力。

《辛亥革命》

《画壁》

当特效技术席卷大银幕，为观众带来巨大的视觉享受之时，电影相关人士也在进行着思考与探讨。在分析国内外视觉特效制作现状时，相关专家表示，中国其实已具备制作大片的基础，电影投资在制作预算上已逐年增加，与好莱坞技术的差距逐年缩小，虽然短期达不到好莱坞的量度，但可以接近其精度。好莱坞视觉特效制作经历了几十年的技术沉淀与经验积累，国内的同行们无须操之过急，应抓住发展契机，积极培养人才。

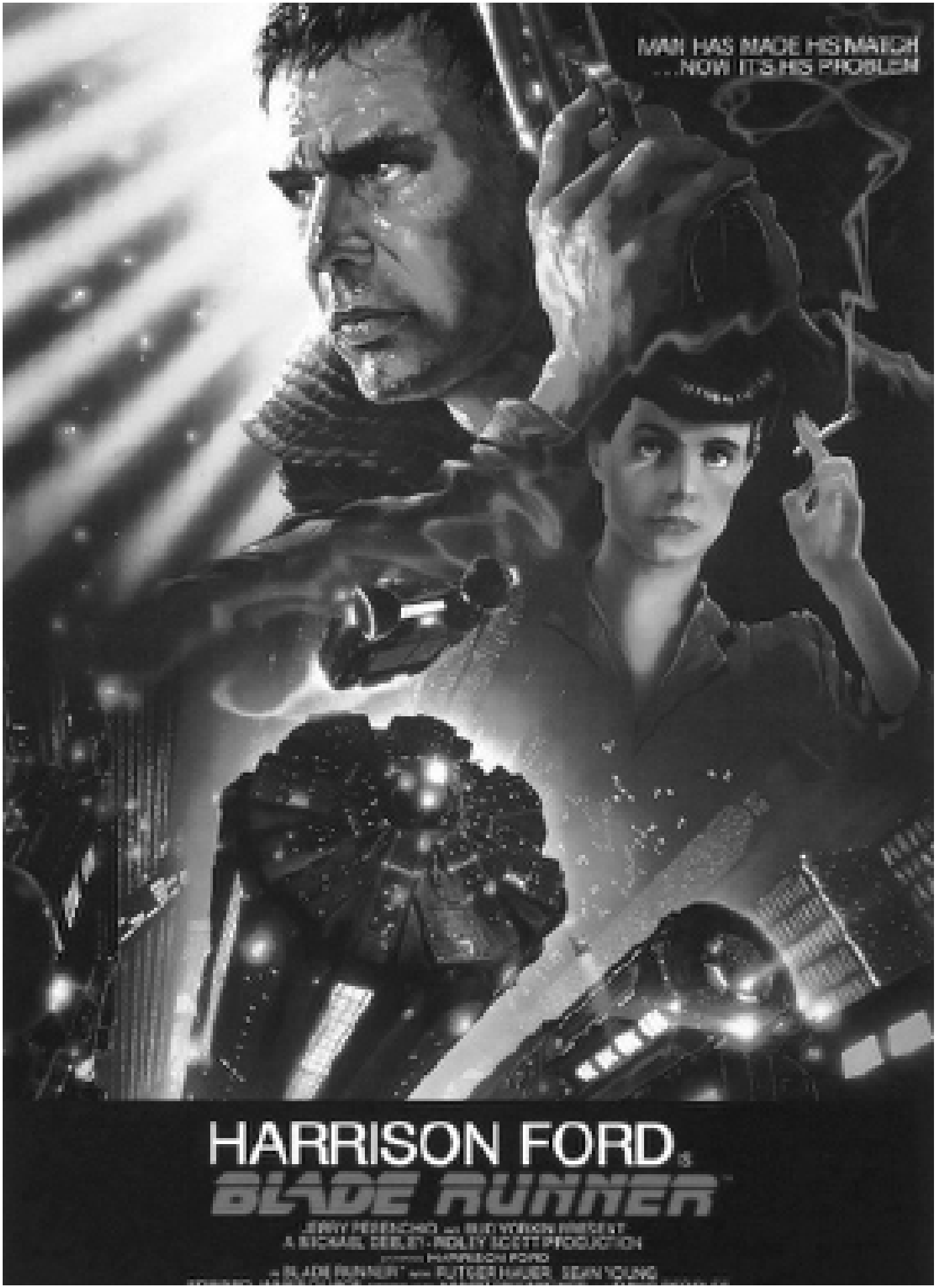
《白蛇传说》

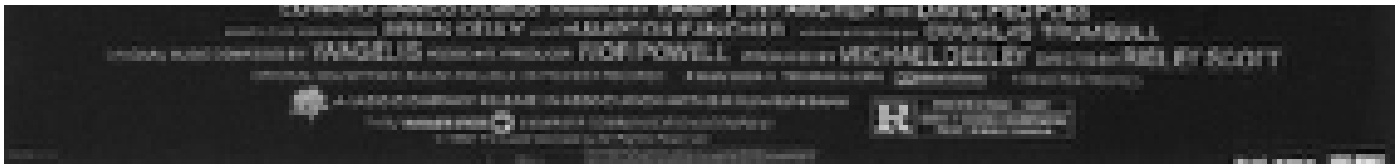
不少电影制作团队已经开始使用特效技术，以得到相对较低的资金投入与丰厚的回报。虽然无论从技术还是艺术性上与国际一流水平还有较大的差距，但是未来的发展空间是非常广阔的。

《黑客帝国》：子弹时间

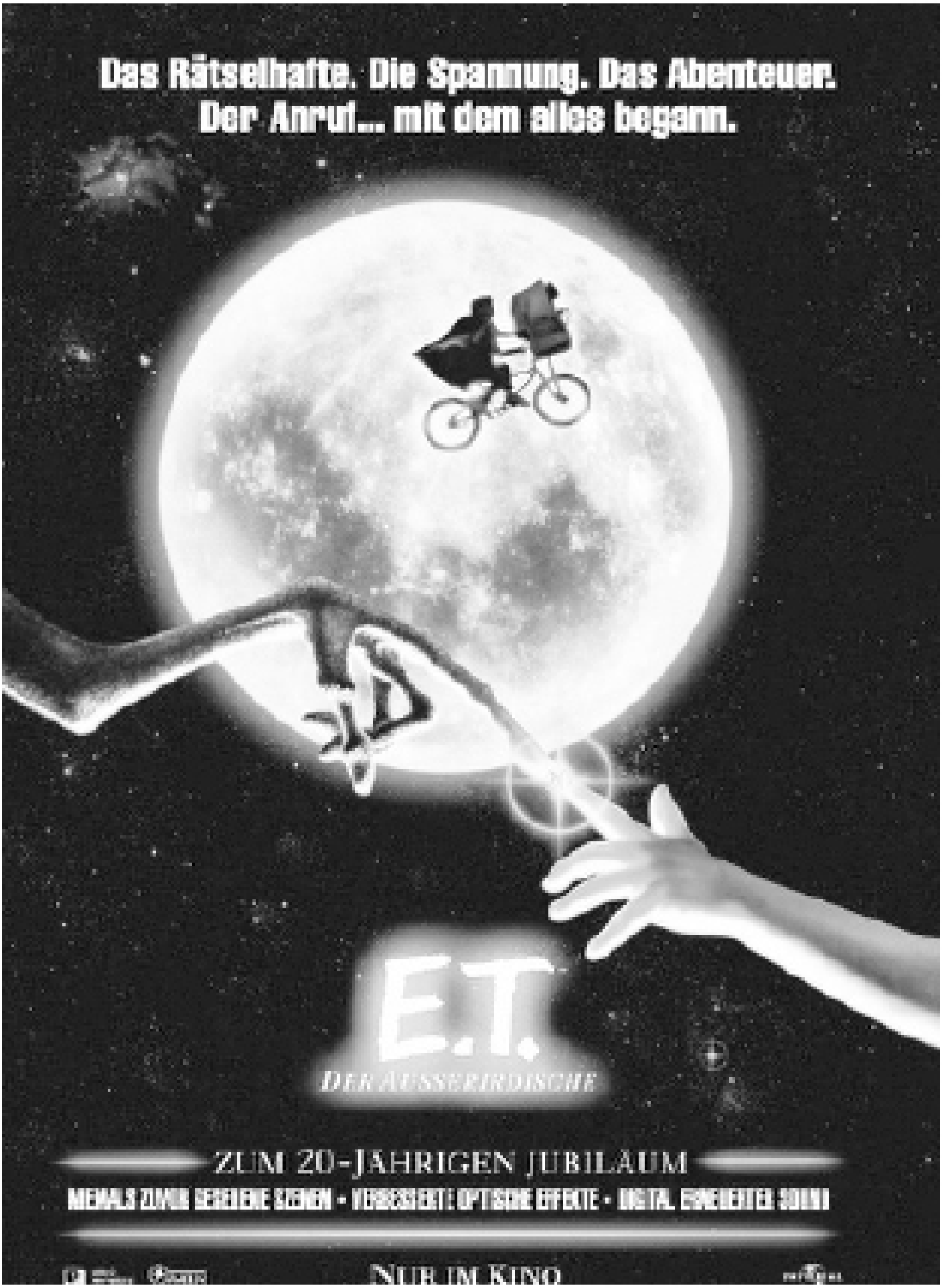
计算机时代的影视特效发展

得益于计算机的发展与普及，在数字时代，影视特效正伴随着计算机的图像处理性能与技术而飞速发展着。20世纪80年代录像带的到来，对电影行业起到了较大的冲击与促进，诞生了一批以科幻特效为主的影片，如《银翼杀手》《E.T.》《捉鬼敢死队》《虎胆龙威》《夺宝奇兵》等。

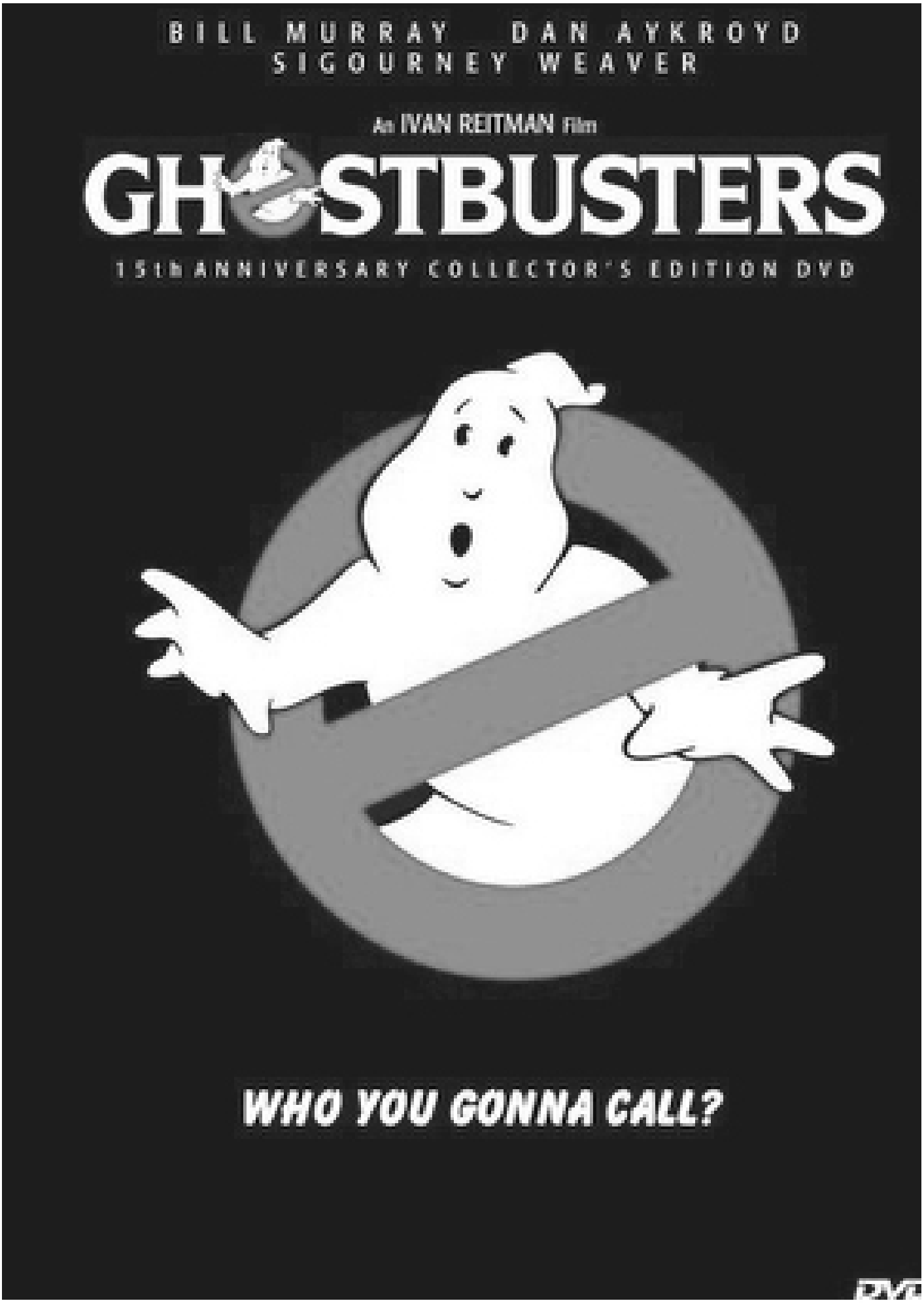




《银翼杀手》


Das Rätselhafte. Die Spannung. Das Abenteuer.
Der Anruf... mit dem alles begann.
E.T.
DER AUSSERIRDISCHE
ZUM 20-JAHRIGEN JUBILÄUM
NUR IM KINO

«E.T.»


BILL MURRAY DAN AYKROYD
SIGOURNEY WEAVER
An IVAN REITMAN Film
GHOSTBUSTERS
15th ANNIVERSARY COLLECTOR'S EDITION DVD
WHO YOU GONNA CALL?

《捉鬼敢死队》

同时以制作科幻特效为主的制作公司，如“工业光魔”等也在逐渐崛起，计算机图形图像技术逐渐加入到影视制作的阵容中。

1982年，迪士尼发布了几乎完全基于电脑图像技术制作的《电子世界争霸战》，该片是第一部采用电脑生成图像（CG）和真人结合的方式完成特效的电影，被认为是开创了CG的新纪元。随后，越来越多的由电脑生成的作品诞生了。1992年上映的《侏罗纪公园》则标志着电脑特效已经可以做到真假难辨的水平。

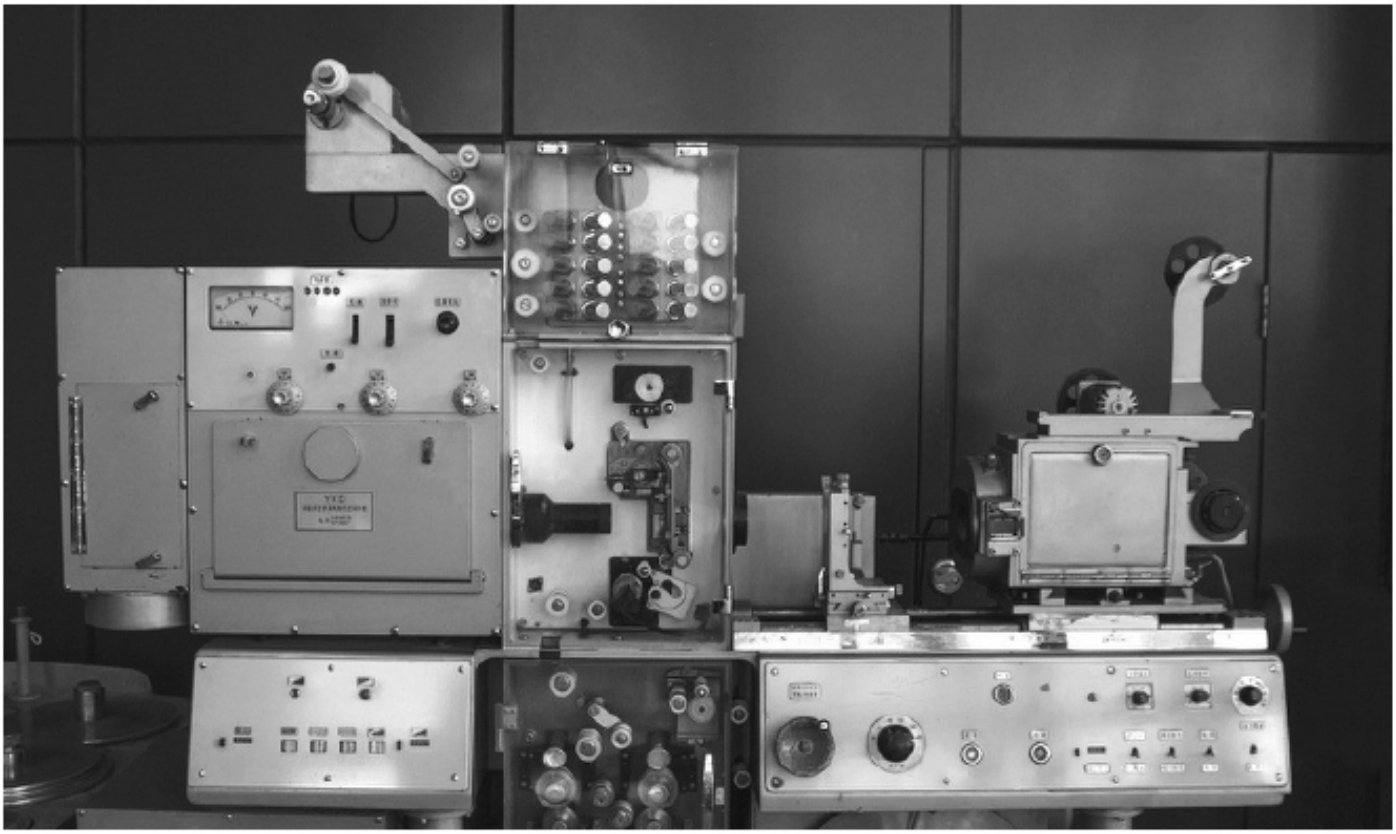
“工业光魔”的诞生开创了电影特效行业的新时代

《电子世界争霸战》：第一部由电脑CG特效与真人结合拍摄的影片

《侏罗纪公园》：代表着电脑CG特效进入了全新的高度

传统的特效是利用光学效应来控制胶片上的画面内容，例如简单的叠化、渐变、分割等，一般都要使用到画面遮罩来进行处理，是一个光学化的过程。制片人向特效部门提供胶片，特效部门根据效果的需要拍摄出新的图像，然后再将印片机制作出的图像与原来的素材相结合进行重新拍摄，通过这种方式来产生理想的效果。这也是传统特效面临的最大的问题，由于技术的限制至少需要重新拍摄一次图像，有时则需要反复进行很多次，不但电影制作的效率被大大减缓，图像的质量也会受到很大影响。同

时，由于最初的底片会不断地被处理，操作过程中难免会把底片弄脏或者出现划痕和拉扯，这都会直接造成不可修复的损毁。



印片机

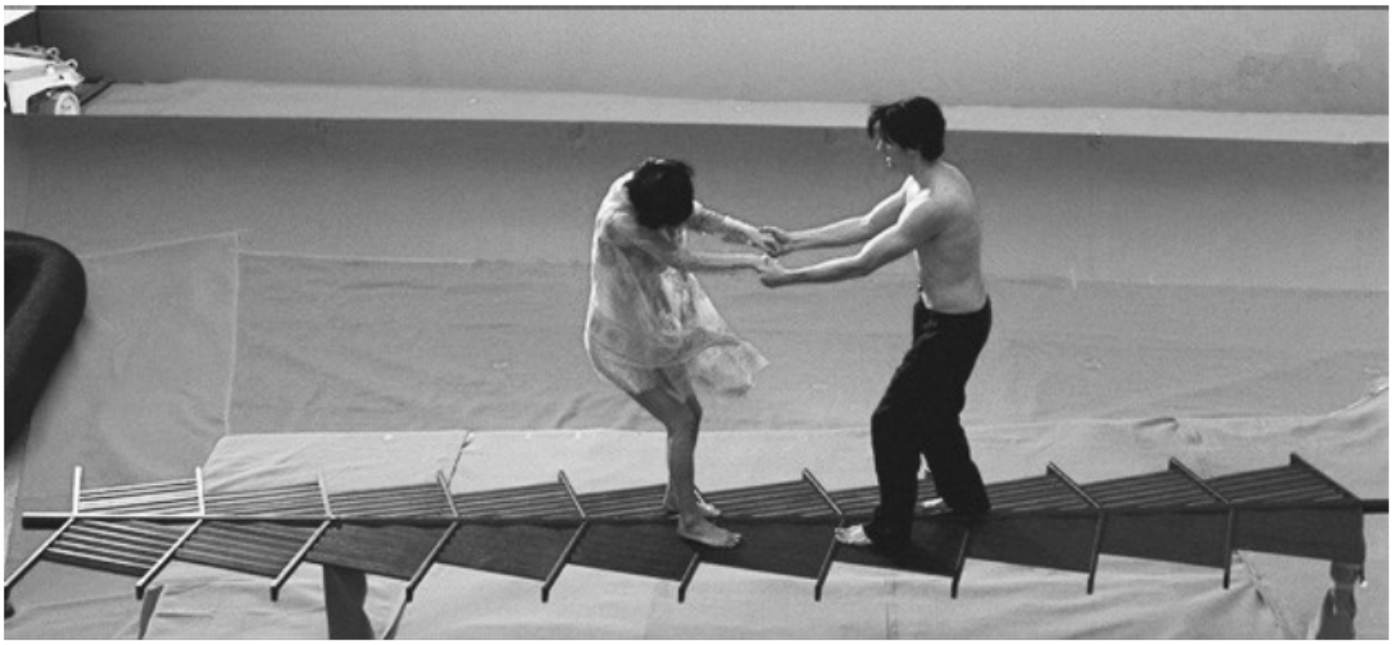
于是使用计算机图形图像技术对胶片进行数字化处理成为影视行业内越来越受欢迎的技术，因为一旦胶片的内容数字化，就无须考虑底片损毁的问题，无论拷贝和修改多少次，最初的底片也不会出现任何问题。1995年，由皮克斯动画工作室制作的《玩具总动员》开创了数字电影艺术的先河，它是首部完全以3D计算机动画摄制而成的长篇剧情动画片。不过由于当时计算机的性能限制，制作这样一部影片每一帧的制作渲染时间都耗时4～13小时。整个工作系统由87台双CPU和30台4CPU的Sparc工作站组成，外加一台Sparc1000服务器。

《玩具总动员》：首部全由计算机动画生成的动画长片

随着计算机性能以及技术的发展，CPU的运算速度越来越快，硬盘以及内存的读写速度也不断提升，而计算机设备所需要的成本则越来越低，使用数字方式进行图像制作已经完全取代了传统的光学化制作，成为影视行业内主要的制作方式，即使到今天数字电影特效的制作成本依然很高，但它的确非常高效。试想一下，如果要拍摄一个战斗场面，相比用计算机生成两万名士兵，聘用两万名群演进行有序的表演无疑是耗资巨大的。

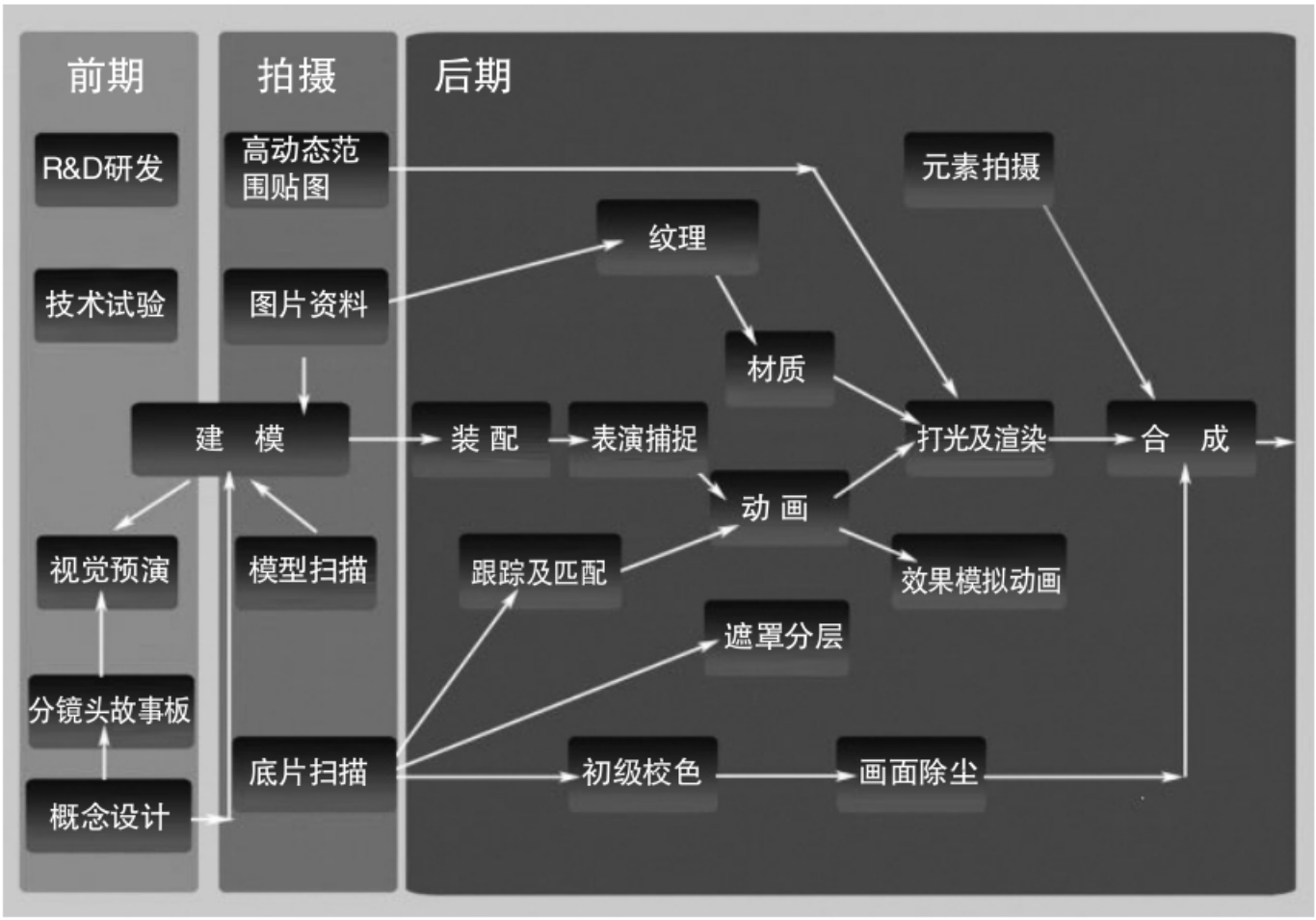
《300勇士：帝国崛起》：运用CG技术声成宏大雄伟的场景以及数以百计的人物

影视特效的发展也给演员们带来了福音，它可以使演员安全地做出看起来十分危险的动作，甚至有时在危险场景中连演员的动作也完全利用计算机生成。但这也无疑增加了对演员的表演水平的要求，因为在面对蓝色背景或者绿色背景进行与物体毫无联系的表演时，如何把握好场景的情绪成为重中之重。同时，由于演员面前没有目标，他们也很难将目光锁定到相应的位置。



《云图》：运用CG技术使演员安全地做出无法想象的危险动作

虽然随着计算机图形图像技术的发展，影视特效的使用率大大增加，但到目前为止，它还没有完全替代传统的影视制作方法。因此，在开始学习影视特效之前，了解传统方式仍是同样重要的，只有这样，数字时代的影视特效才会有更加宽广的发展空间。



CG特效制作流程

影视特效类型详解

视觉特效是一种将文字转变为图像、将技术转变为艺术、将魔幻转变现实的概念形象化的过程，这种效果无论是突然呈现在观众眼前还是潜移默化地被观众接受，观众的情感都会产生强烈的共鸣感应，这些都是视觉特效所引发的情感反应。随着计算机图像技术的发展，目前的数字制作工具已经可以将合成工作同电脑生成的角色图像无缝地结合到一起，不仅可以实现合成工作，还可以对目标进行控制和替换，使电影图像制作人员的工作量大大减少。

《星际穿越》

有些时候，特效还要求我们将不可能的事物表现得尽可能逼真，这样才使观众如同做梦一般进入设置好的情景空间进行全身心的体验，这也是对特效的本质要求。为了让观众信以为真，在特效制作的过程中会使用各式各样的手段，当然这些复杂手段背后的目的并不是愚弄观众，而是使观众融入故事，从中得到喜悦、幸福或者反思，这也是制作特效的最终目的。

《环太平洋》

为了达到我们最终的目的，在制作视觉特效时需要使用各式各样的技巧，早期特效会借助道具，而现在绝大部分特效在三维技术的帮助下得以实现。但无论是哪种方法，我们都需要去了解其背后的原理，因此在本章中我们介绍一下制造那些神奇的效果要用到哪些类型的特效。

实景特效

实景特效是指可以在拍摄过程中获得的特殊效果，它们的实现过程大多是通过搭建等比例缩小的模型，再结合真人实拍的镜头，然后对其进行拍摄与合成，这是在影视特效中最早出现、存在时间最长、应用最为广泛的一种特效类型。采用定格拍摄方法的木偶动画也属于这一范畴，并诞生了很多优秀的作品，如2005年上映的《僵尸新娘》以及2009年上映的《鬼妈妈》，两部作品均获奥斯卡奖提名。

《僵尸新娘》：2006年获得第78届奥斯卡最佳动画长片奖提名

《鬼妈妈》：2010年获得第82届奥斯卡最佳动画长片奖提名

我国也曾拍摄过很多非常优秀的定格动画作品，如《阿凡提的故事》《神笔马良》等。

《阿凡提的故事》

《神笔马良》

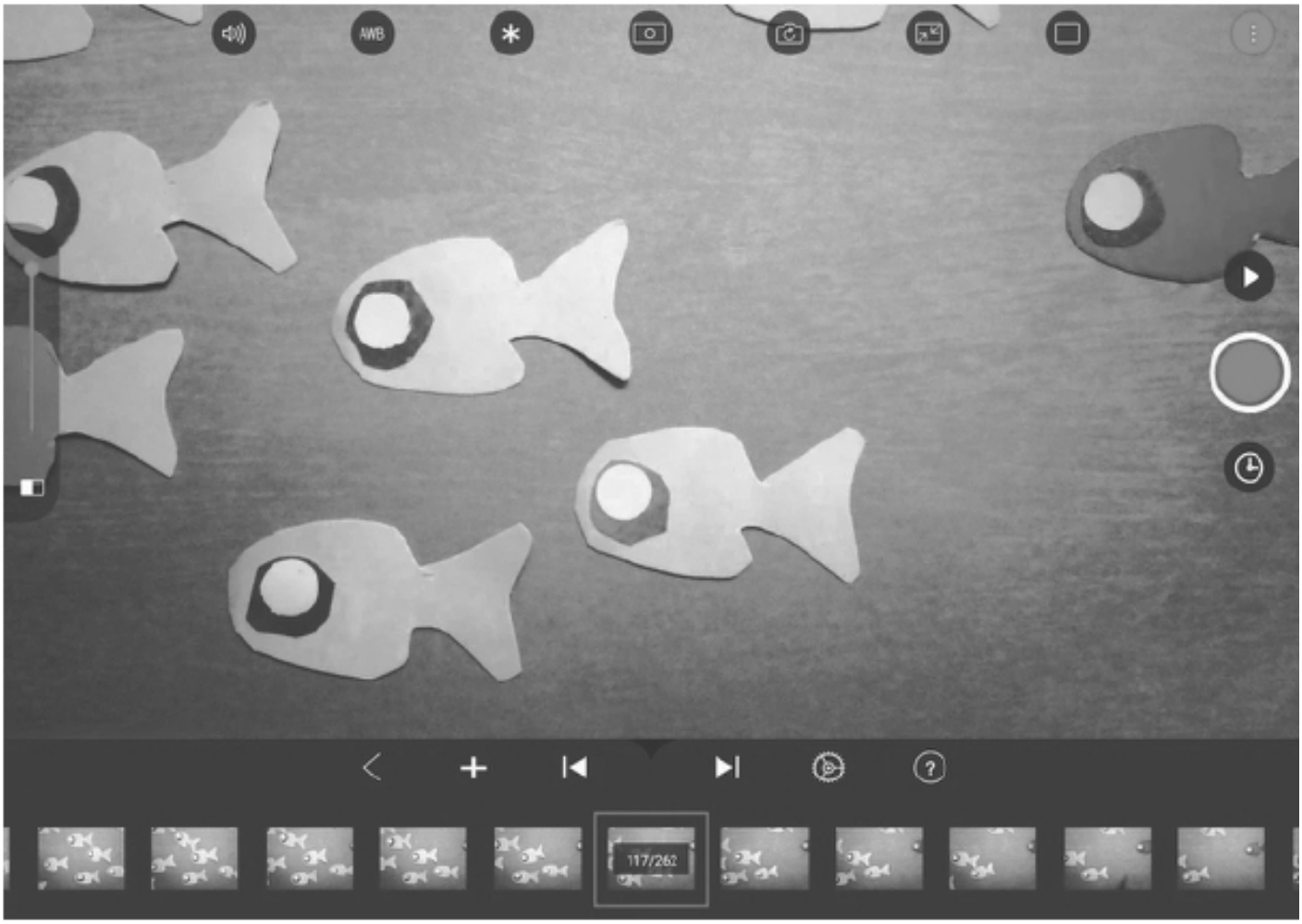
古老的实景特效之所以经久不衰，是因为它非常节约成本，并且效果非常有趣，有时候可以帮助人们快速地获取细节，并且搭建的模型也具有保留和收藏的价值。随着科技的进步以及3D打印技术的成熟，实景特效的实现变得越来越容易。同时，实景特效还拥有占用空间小、成本少等特点，我们可以在自己的卧室里甚至书桌上搭建出有趣的场景。随着电脑技术的加入，我们也可以很轻易地去除画面中不和谐的元素。

制作实景模型

实景特效能够长存还有两个原因：一是被搭建的场景在现实世界中根本不可能存在，完全是创造出来的东西；二是真实场景的创建或者CG的成本太过高昂，无法负担。很多情况下即便能够负担得起搭建真实场景的费用，但在有限的时间内并不允许这么做。

如今，定格动画的拍摄与制作已经走入了普通爱好者中，人们可以利用现有的道具，例如笔、纸、水瓶等制作出非常有趣的定格动画，开发者甚至推出了用于定格动画拍摄的手机APP，无须使用专业的拍摄设备，就能轻易地制作出非常优秀的作品。

搭建实体场景



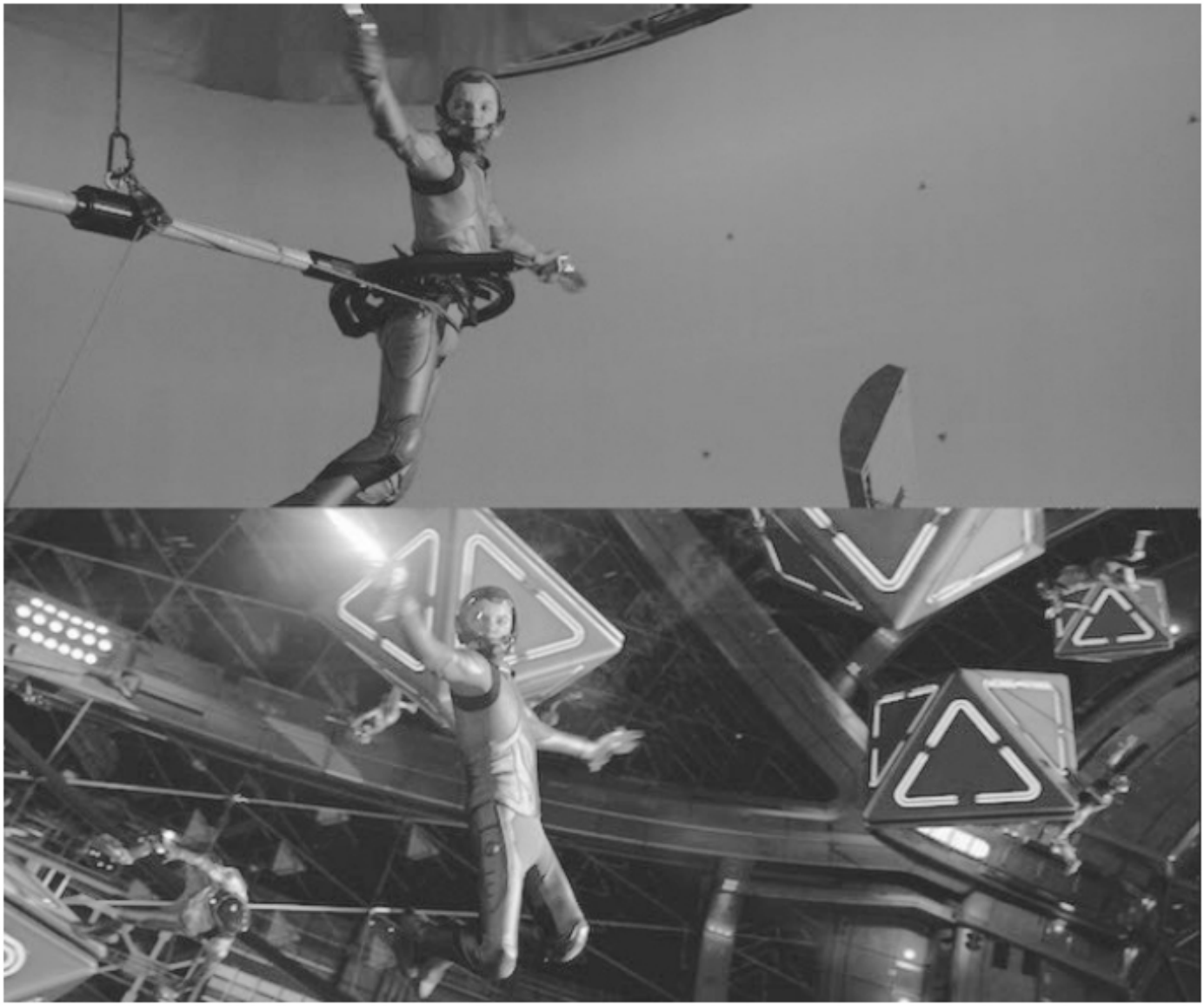
合成特效

合成特效是指将各种拍摄元素、三维建模、素材效果真实且自然地结合到一起以形成和谐的画面。合成画面一般会在原有的拍摄素材中加入画面里不存在的元素，或者去除画面中的某些元素，由新的内容来代替。典型的合成特效需要使用大量的图层，这与我们经常使用的Photoshop中的图层概念十分相似，只是相比静态的照片，早期在动态图像中进行图层分离操作是非常困难的，因此在多数情况下需要分层拍摄。

目前，蓝色背景或者绿色背景抠像是最常见的特效制作技术，通过这种方法能够很轻易地分离背景与前景，以便于后期进行替换。这种方法一般都会在室内进行拍摄，因此需要事先对将要拍摄的特效内容做好规划和布局。这是一种通过数位图层的特殊颜色通道的分离与色阶调整来快速提取图像元素的手段，合成简单，效果优异。

《哥斯拉》：运用电脑CG特效合成的海洋与战舰

对前景人物进行拍摄后，将扣取出来的图像再合成到场景中也是最常见的做法，但这种情况需要注意的是，背景运动应当匹配摄像机的镜头运动，因此在蓝色、绿色背景中要加入一些十字形来对相机的运动进行跟踪标记。

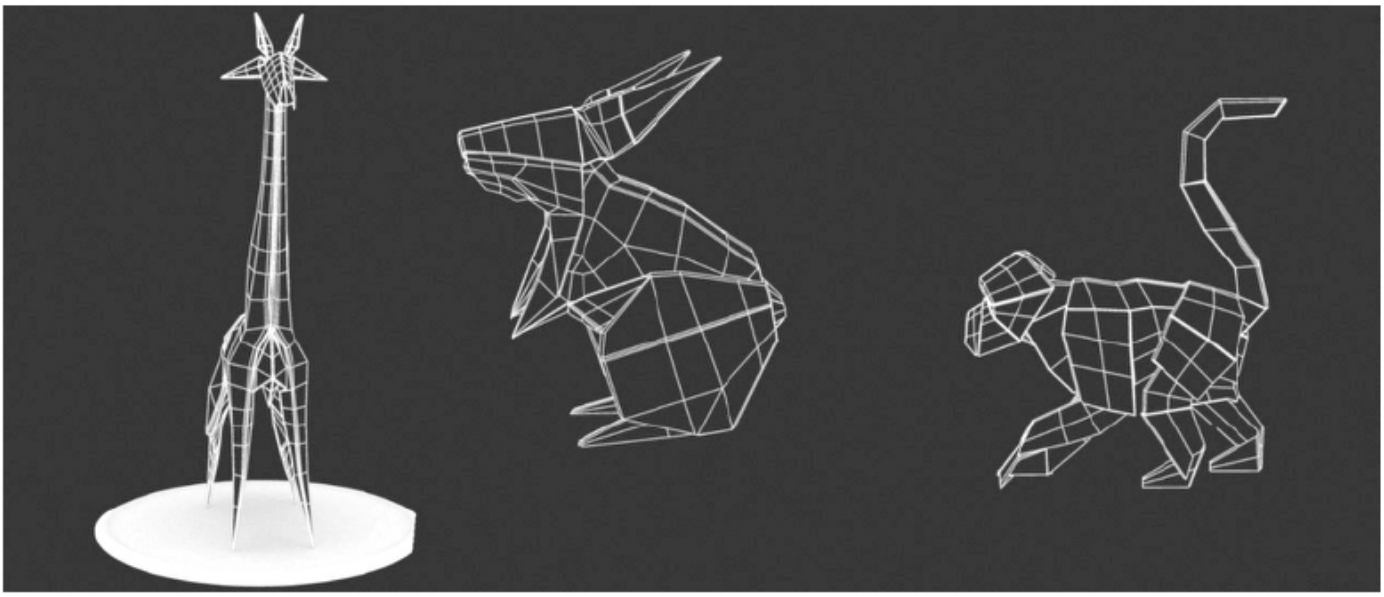


《机械战警》：运用绿色背景上的标记来拍摄并合成高速运动场景

合成特效除了具有将拍摄画面手动分离的功能外，还可以将三维软件中生成的图像按照各种渲染元素的属性分别进行叠加排列，数字合成将这些三维渲染出的图层按照一定的顺序排列后，再按照一定的叠加方式将它们整合到一起，并根据情景剧情的需要和整体风格概念调整出最终的镜头效果。

三维特效

三维特效主要运用于视效增强，特效应用广泛，在电视包装、电影、游戏、歌曲中都被大量使用。自从20世纪70年代诞生以来，电脑影像制作技术已经逐步形成了完整的制作流程，相应的软件和配套工具更是层出不穷，其应用早已不局限于电影。在电视、游戏等视觉媒体中，都可以看到三维特效的身影。



三维特效动画

三维人物

三维特效随着计算机图形技术的不断发展，现在已经能够制作出任何现实中不存在的人物或者场景，使用三维人物完成一些现实中不可能做到的事情或者有巨大危险性的动作也成为越来越普遍的选择。三维人物可以模拟真实角色的表情、运动、口型等特征，使观众根本无法分辨出真实人物和三维人物的区别。

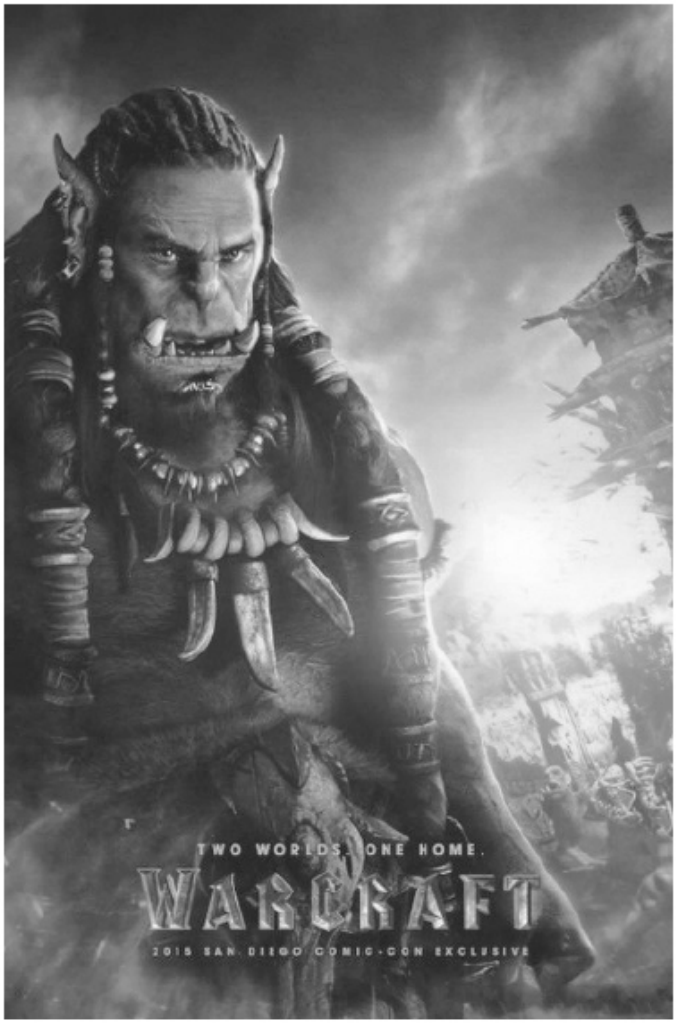
在细节方面，我们可以使用雕刻软件轻而易举地对任意位置进行细化加工和反复修改，其真实程度和表现力已经达到实体雕塑中的最高水平。不仅如此，高精细度的三维模型还可以利用3D打印技术打印出实体，直接进入工业品生产的行列中。

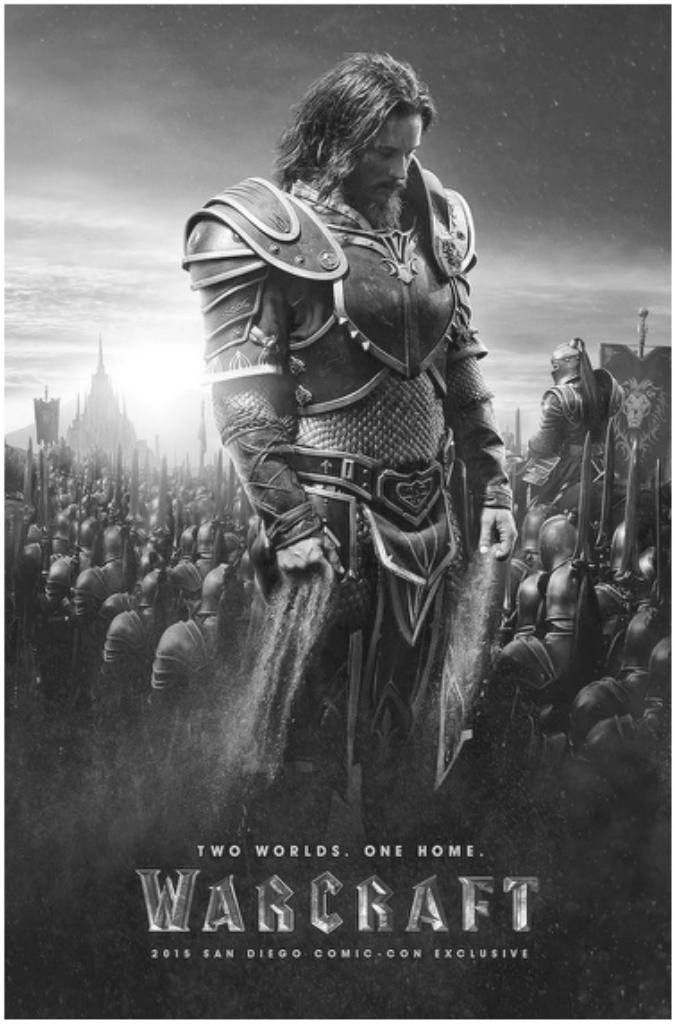
有时候三维特效是在动画技术的辅助下帮助演员进行表演，有时候则是真实的演员反过来赋予三维角色生命。通过真人的表演，每个细微的动作和表情都会完整地传达到虚拟人物中，其中运用最为经典的莫过于《阿凡达》了。

三维人物特效

三维场景

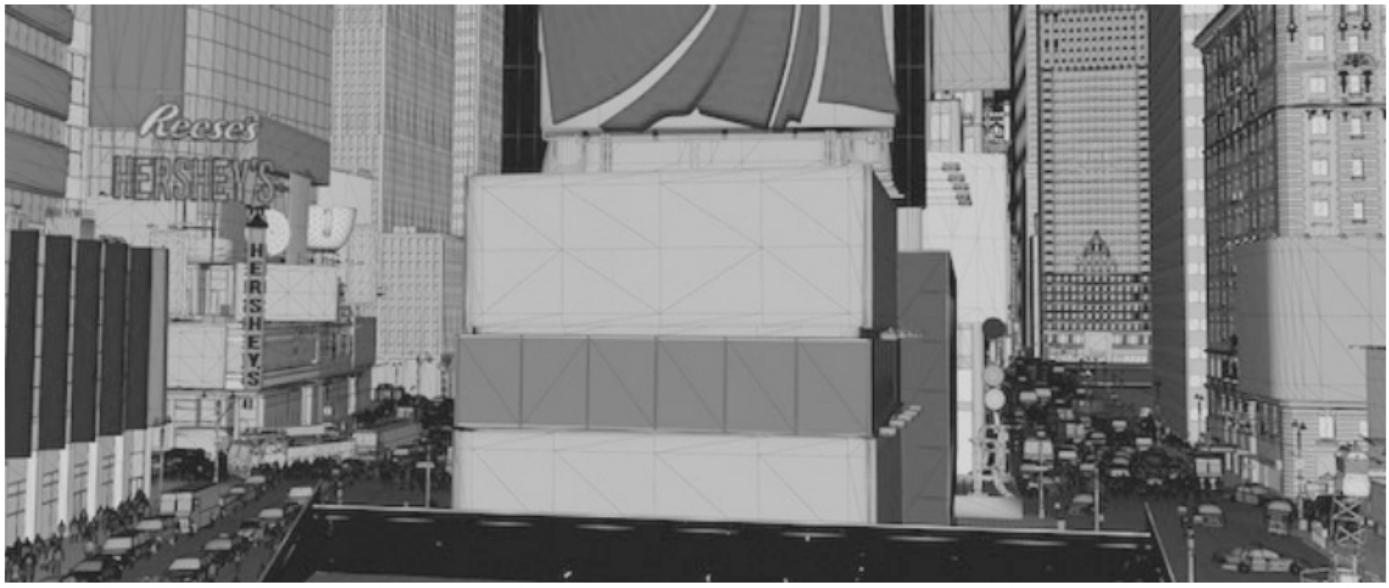
随着计算机图形技术的发展，在影视特效的制作中，三维场景的运用越来越广泛，通过与摄像机运动跟踪技术的结合，能够充分展现出三维场景的宏大气势与逼真的细节。如已上映的根据网络游戏改编的电影《魔兽世界》，无论是暴风城的辉煌还是幽暗城的诡异，都在三维场景技术的帮助下得到了淋漓尽致的体现，甚至比游戏更加逼真。





《魔兽世界》

在三维场景中，各个元素都可以被轻松地控制，在任何情况下利用数字技术创建复杂的场景都要比手工搭建场景容易许多，尤其是拍摄被破坏的场景时，谁也不能保证手动搭建的场景在破坏时一定能达到预期的效果，而且一旦出现画面不达标，就需要重新搭建，实在是费时费力。



《超凡蜘蛛侠2》：三维场景

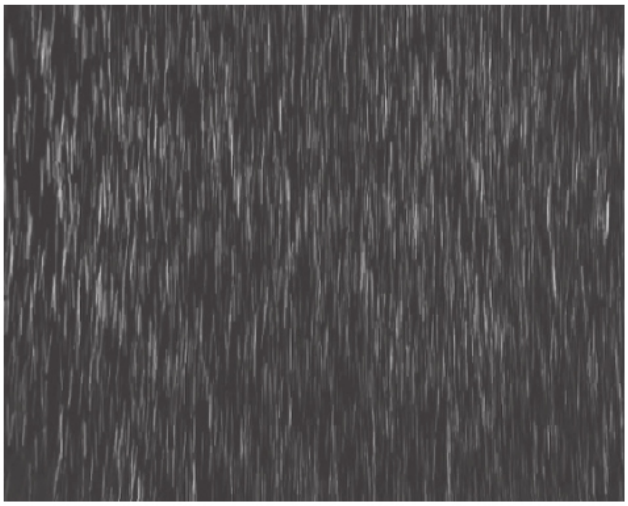
在创造三维场景前，一般都会选择合适的拍摄场地进行实拍，然后结合摄像机的运动跟踪，在场景上创造三维城市。之后在场景中加入光线、云层等自然环境，模拟光线投射到城市表面的效果，最后进行最终合成。

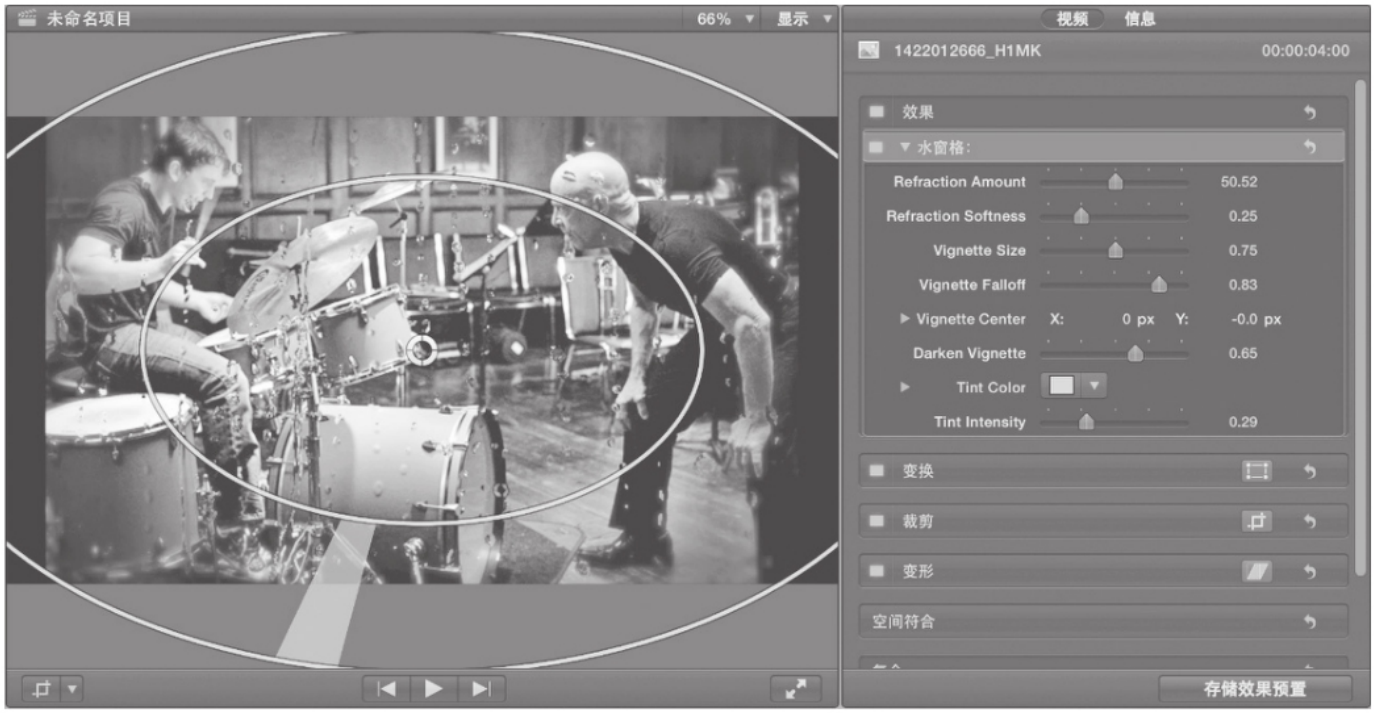
《星际迷航：暗黑无界》：三维场景合成

物理模拟

前面提到了破坏，破坏包括房屋倒塌、爆炸、雷雨、暴风等效果，这些效果的实现有时是通过机械模拟，而大部分时候则是通过特效技术将其呈现到银幕上的。

物理效果模拟

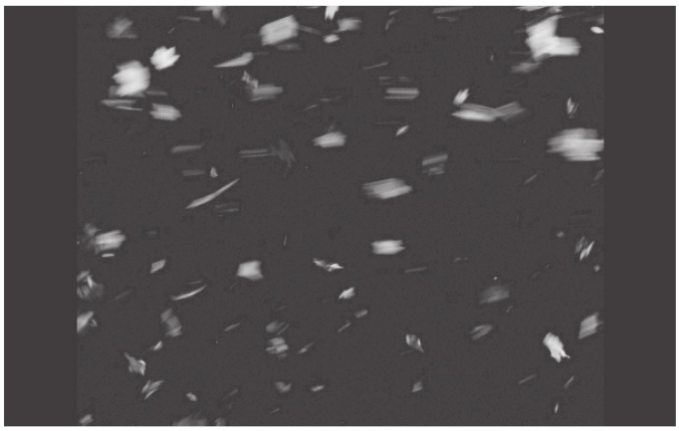




雨水效果模拟

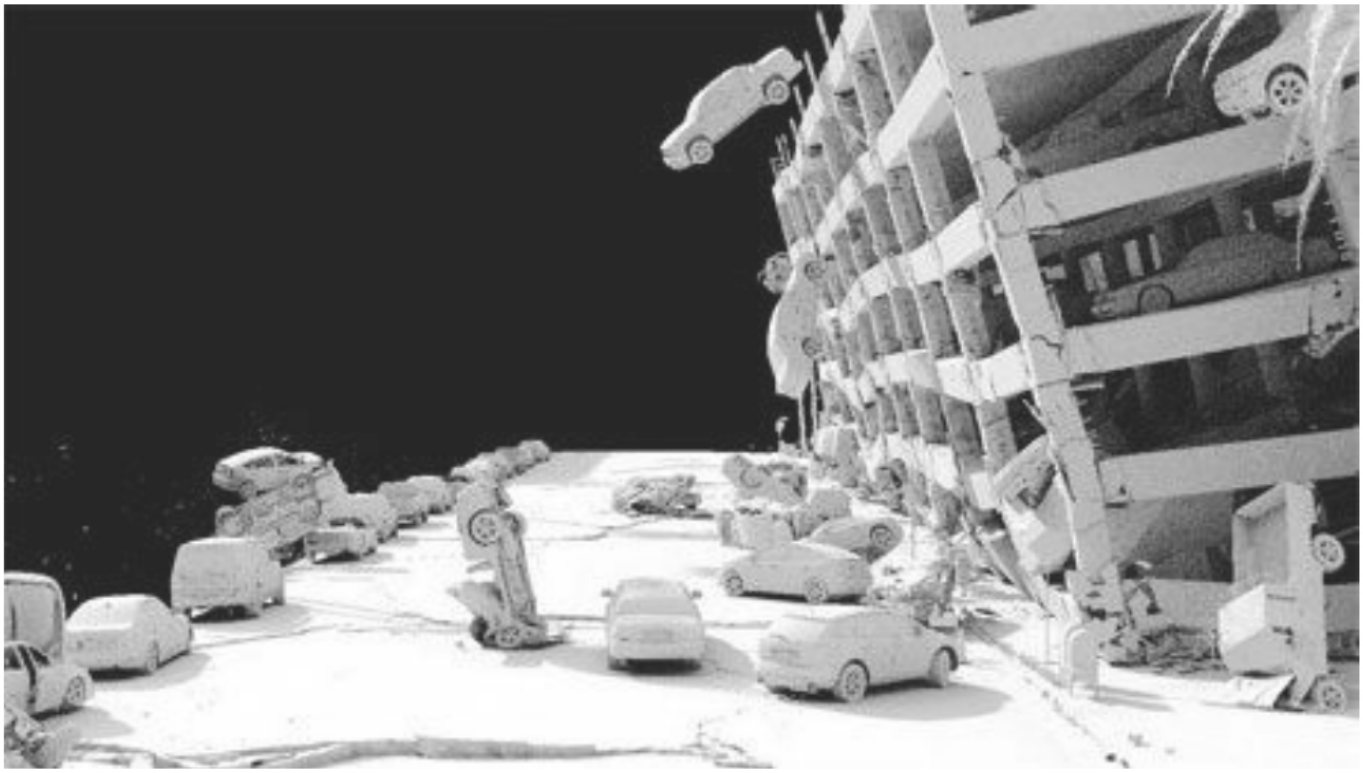
首先，被模拟最多的物理效果莫过于天气变化，因为天气模拟是最容易实现且最容易渲染影片中角色情绪变化的因素，如下雨效果，要模拟雨痕循环不断地沿窗前流下，传统的方法是在窗户上方安装一排水管，让水缓慢地从水管流出，以达到相应的效果。如果是在室内摄影棚中，则需要在地面挖好蓄水池，并在天花板上安装一系列水管，在需要的时候打开开关开始喷洒。如果是室外场景，则需要租用储水车，在距离稍远的位置向上喷洒。为了模拟真实的物理效果，鼓风机也是必不可少的道具，因为在真实生活中雨水一般都带有倾斜角度。虽然这样做可以达到最高程度上的还原，但是由于成本、场地和拍摄器材的限制，这种方法并不适用于所有的影视团队。物理特效的发展为他们带来了福音，他们会使用特效软件中的流体和粒子效果，将其结合到实际的拍摄场景中，也能够形成很不错的效果，并且模拟雨水的方向、大小和层次都可以轻易地控制，根据影片的效果需求随意修改。

要生成大风效果，我们可以使用超大功率的风扇，结合演员的表演就可以轻易地模拟出头发和服装的飘动等效果。特效软件中也有各式各样的风场和风力设置，在画面上是通过树叶的摆动、扬起的尘土、飞扬的旗帜等自然效果来表现的。



通过自然环境来表现模拟刮风效果

无论是哪种简单可行的物理模拟技巧，随着电影的发展，特效也越来越多地出现在各种类型的影片中。观众对视频物理模拟特效的要求也越来越高，传统的使用现实生活中的材料来进行简单的模拟已经无法讨好观众的眼睛，于是越来越多的CG特效加入到画面中，利用计算机模拟各式各样的特效镜头，利用各种软件算法、特效插件来制作出最真实的物理效果。幸运的是，今天我们拥有无数制作好的特效素材与插件可以选择和使用，而它们的背后则由很多科学家的研究数据在支持着。这些软件在编写的时候会聘请大量的物理学家作为顾问，不仅仅是为了影视特效的制作，还能够实现对某种情况下发生事件的模拟，更是为了对灾难可能产生的后果进行预测。因此无论是影视还是现实，我们都应该严谨认真地对待它。



《2012》的破坏特效制作

影视特效内容详解

既然影视特效的制作是一门严谨且科学的工作，在了解了大部分影视特效常见的类型后，我们有必要细化这些类型，进一步去了解特效的内容。电影是表现的艺术，创作者通过视听语言讲述一个动人的故事，表现人物的情感，感染观众。随着计算机技术的发展，影视特效把许多原来电影表现不了的题材搬上了银幕，建立了全新的电影语言样式和风格，为创作者提供了无限的想象空间，将电影人的思想从技术的束缚中解放了出来。总之，无论影视特效的内容是什么，都不能偏离为剧情服务、为电影服

务、为观众服务的宗旨。作为一本电影制作的入门类书籍，在本章节中，我们按照人们容易理解的思维，在大小团队都可以运用的范围内，归纳了一些简单的范围。尽管这些分类看起来并不是那么专业和科学，但我们努力让更多的人理解和接受，这也是创作本书最根本的目的。

《少年派的奇幻漂流》：与剧情强烈结合的特效甚至让观众无法分辨虚拟与现实

火焰特效

在任何关于电影CG制作介绍的书籍中，火焰特效几乎都是第一个介绍的特效内容，因为这类特效在当今的影视作品中使用最为广泛。早期制作烟火特效是在影片拍摄的过程中由现场的烟火特效组在固定地点燃放火焰，或者是使用替代材料如液氮、水域、烟饼等。由于制作该类特效需要在现场加入大量的化学制剂，因此需要由具备足够相关知识和经验的人员来完成。但即便是这样，拍摄现场的实际情况往往瞬息万变，仍然难以保证片场和演员的安全，一旦工作人员出现疏忽，就会造成严重的事故。影视拍摄基地失火的事件也时有发生，在好莱坞大片《敢死队2》中，就是因为设置好的爆炸点提前爆炸，造成1人死亡，5人受伤的不幸事件。尽管这样的事故率很低，但还是在人们的心中留下恐惧的阴影，因此，使用由计算机生成的CG火焰特效在后期制作阶段的比重不断增加。

CG火焰特效一般是由特效软件中的粒子和流体功能制作。使用电脑直接生成的火焰元素，不仅能够极大地降低片场的危险性，还可以很方便地进行定制和修改，修改的内容包括火焰元素的运动速度、燃烧方式、火焰大小、颜色变化和烟雾浓度等，通过图层的方式合成到最终的镜头画面中。

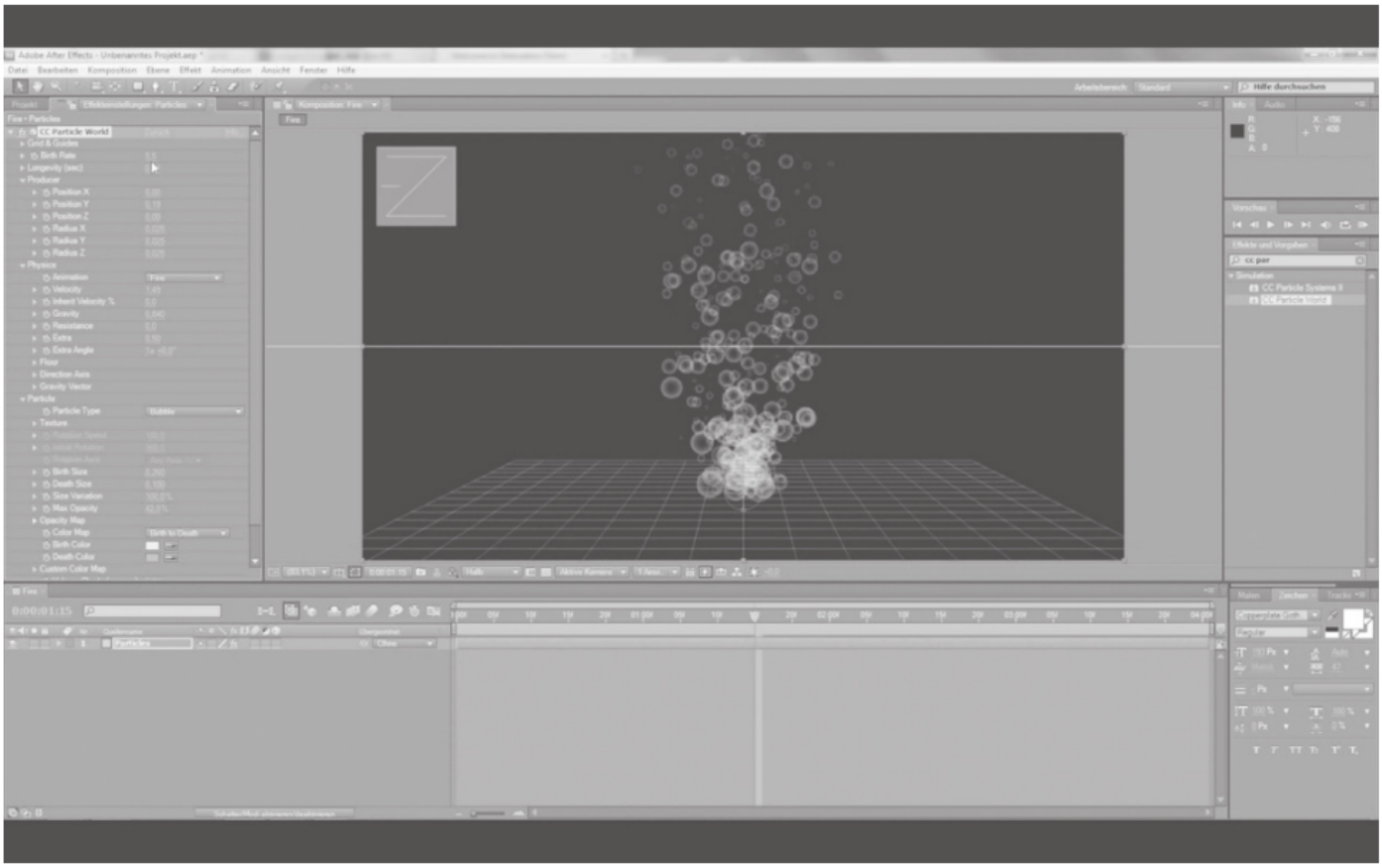
爆炸特效

火焰特效

通过CG技术制作火焰爆炸效果时一般要通过以下几个方面来分析和观察。

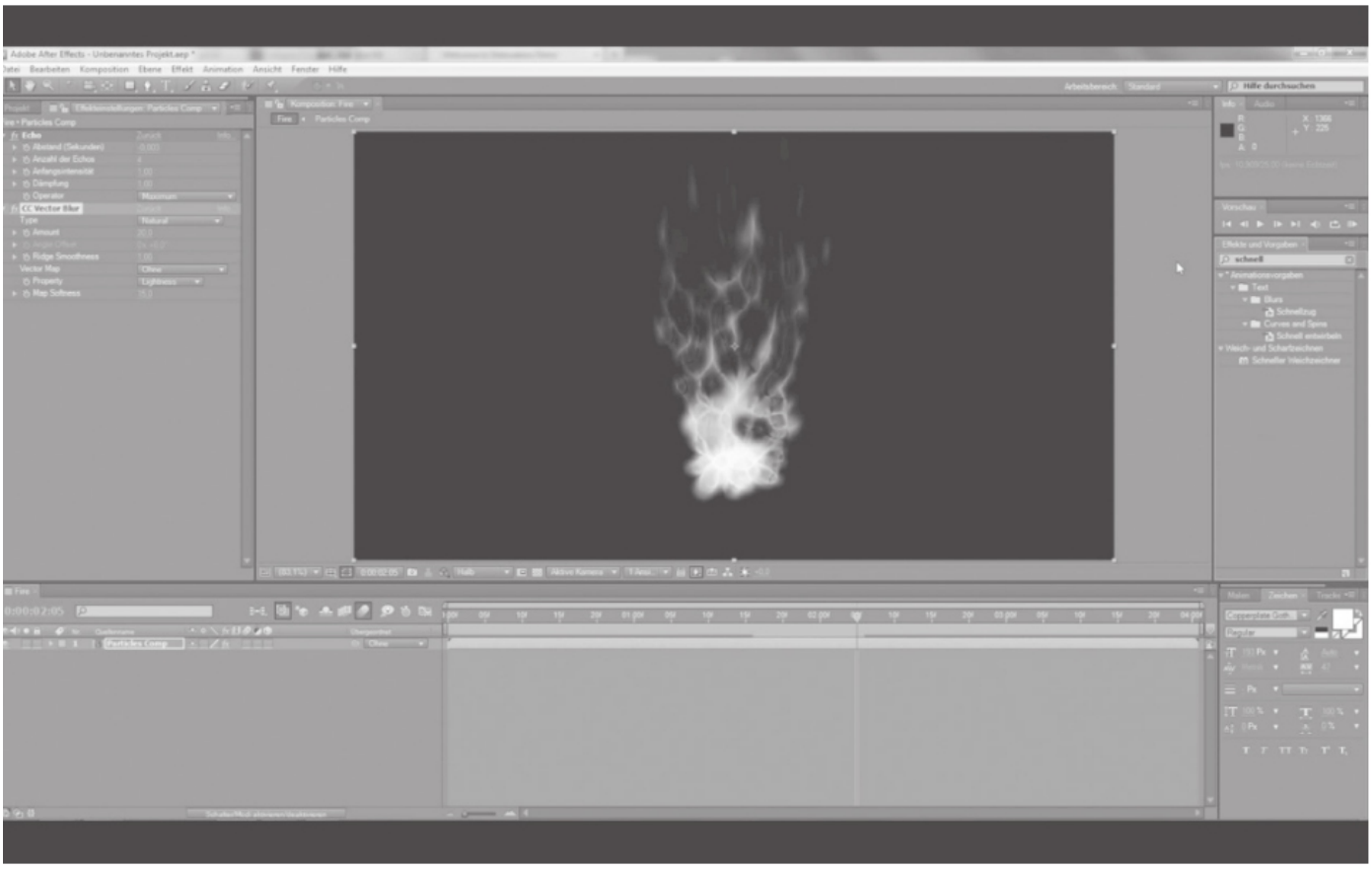
物理形态

为了能让CG火焰表现得尽可能的真实，我们要观察并分析真实情景下的火焰、烟尘、火焰运动速度、运动方向，并分析周围环境的温度变化、变量参数等因素。



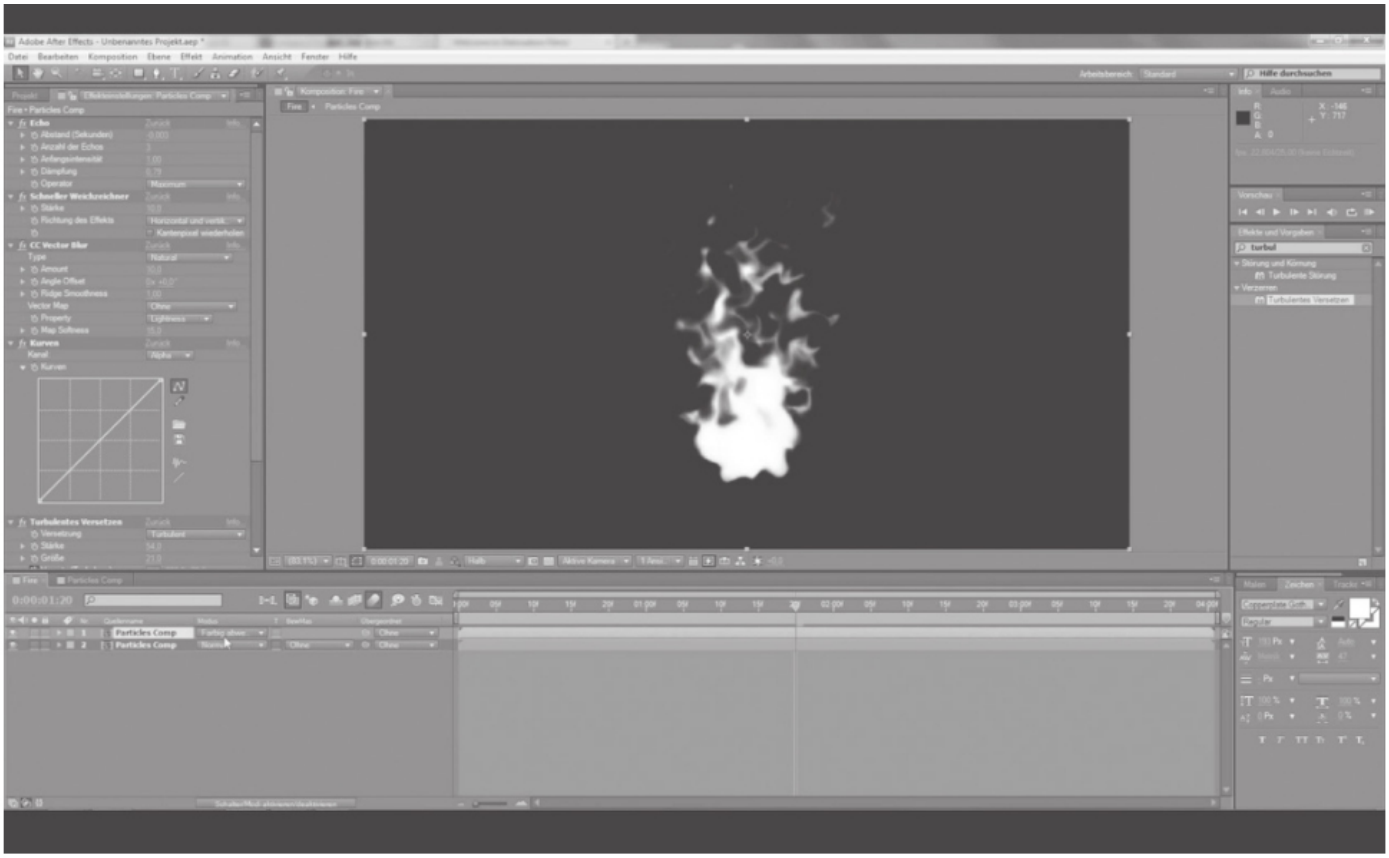
颜色分布

由于燃烧物质和烟尘的温度不同，火焰在画面上的颜色分布是十分复杂的，这些明亮或暗淡的颜色和周围的环境相互依存、衬托并相互影响。一般来讲，受到火光影响的区域会呈现为暖色，而背面则会呈现出冷色，同时还要考虑火焰衰减的速度，这些共同构成了画面的真实视觉体验。



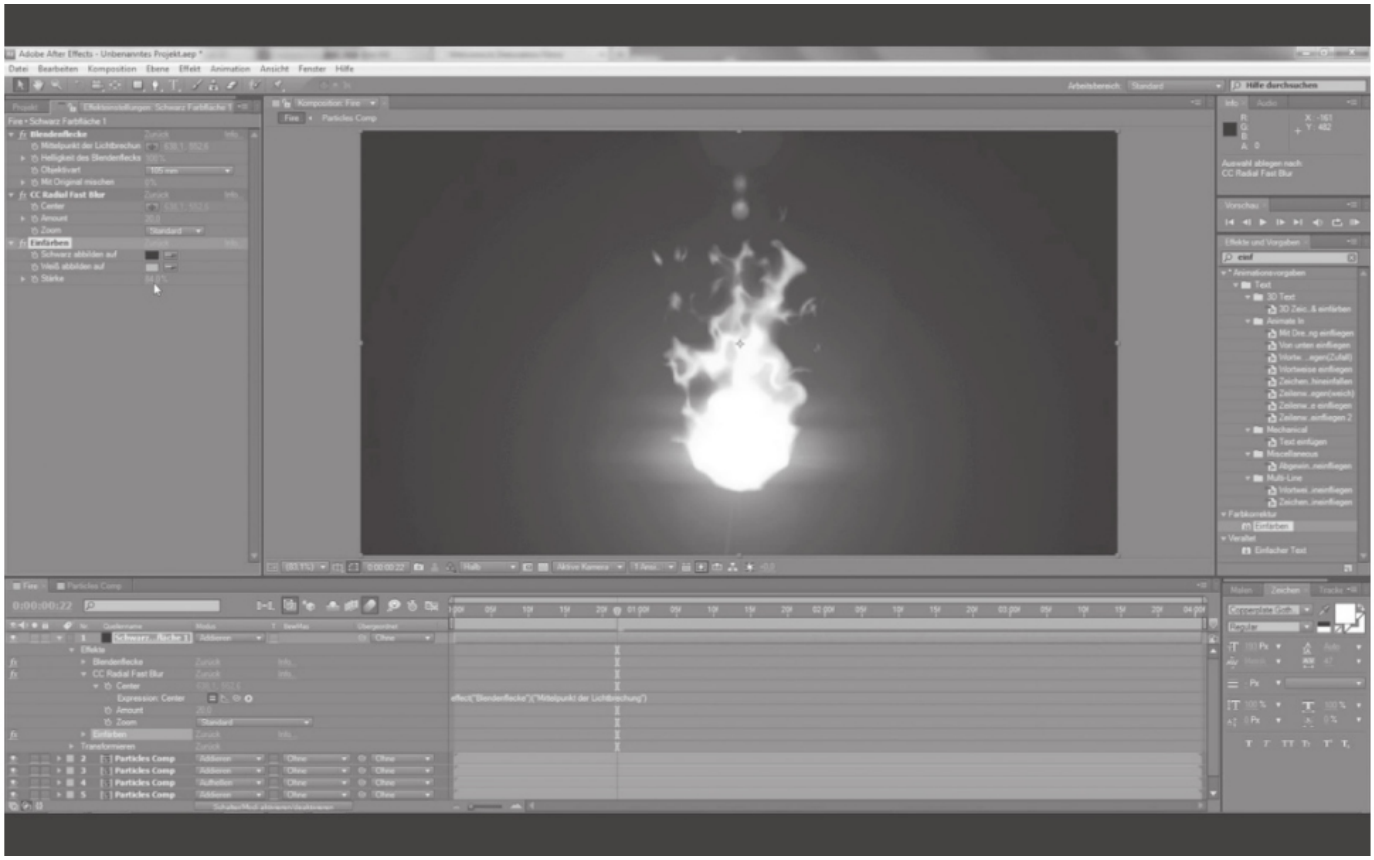
明暗对比

为了能够在画面中凸显出火焰爆炸效果，调节周围环境的饱和度与亮度是必不可少的。只有在背景相对比较暗淡，饱和度与亮度都较低的情况下，火焰爆炸效果才能够得到足够的突出，因此在必要的时候对背景图像进行适当的调节与控制是理所应当的。



辉光控制

火焰会发出强烈的光，同时光是具有颜色的，这些颜色会与周围的环境形成强烈的反差。有时候我们还会看到火焰形成的热浪，但是这部分热浪几乎就是透明的，其实它依旧属于火焰的一部分，只是人眼已经全部被发出强烈而明亮的辉光的燃烧物所吸引。使用后期技术手段，根据饱和度与亮度来调整辉光也正是这一部分主体区域。



相机角度

在物理效果真实的情况下，通过相机的角度、位置、焦距的调节与变化能够使CG火焰特效更有层次感和视觉冲击力，但需要注意的是，运动镜头中的景物的运动速度应当与真实情景下的主体表现尽可能地同步统一。

虽然表现烟火爆炸的特效需要很多的物理知识和一系列数学代码与程序算法，但幸运的是影视行业经过长时间的沉淀与总结，制作出了非常多的特效插件，有些优秀的插件不仅能简单地模拟出火焰效果，还能够自动完成模拟流体运动状态，还能够将温度、重力、能量能自然参数加载到特效中，从而简单地形成更加真实的视觉效果。

云

在影视特效中，制作云的方法有很多，其中部分原理与上面制作火焰烟雾的方法相同。可以运用粒子效果来生成云团，或者将拍摄的真实素材分层后进行三维合成，也可以直接使用手绘或者投射贴图的方法。总之，这些方法在特效制作的过程中往往结合到一起使用，单掌握某一种方法是无法达到预期效果的。

云层特效

通过CG技术生成云的效果时需要注意以下几个问题。

天气条件

在任何情况下，云都不是凭空产生的，云团的制作与添加一定要符合某个地域的某一段时间可能出现的气象条件。因此在制作之前，了解一些基本的气象学知识是很有必要的，如高空云、积雨云等。只有这样才能够保证制作出来的云更加具有真实感，也能使特效画面更加符合剧情描述的环境。

光线

现实生活中的云之所以看起来十分具有美感，绝大部分是由于光线投射的效应。在影视特效中，一个成功的云的特效，光线的控制与使用是很重要的。只有在适合的光线和阴影下，才能凸显出云的质感与美感。

层次感

现实生活中的云由于高度、位置的不同，所以云形成的状态也不一样，这也是在制作云的特效时需要认真考虑的一点。一般情况下，距离摄像机较近的云层会直接变成透明状，而距离较远的云层反而更加清晰。

云层特效中光线与层次感的表现

破坏

在影视镜头中，破坏效果的使用频率也非常高，其中包括楼房的坍塌、玻璃的破碎、地面的塌陷等效果。此外还包括了物体相互碰撞所产生的效果等。这类特效在灾难片与动作片中几乎是必须出现的，电影《2012》所描绘的世界末日景象给人们留下了非常深刻的印象，结合故事背景甚至给群众造成了短时间内对真实世界的恐慌，这都是影视特效的魅力。

《2012》：破坏效果

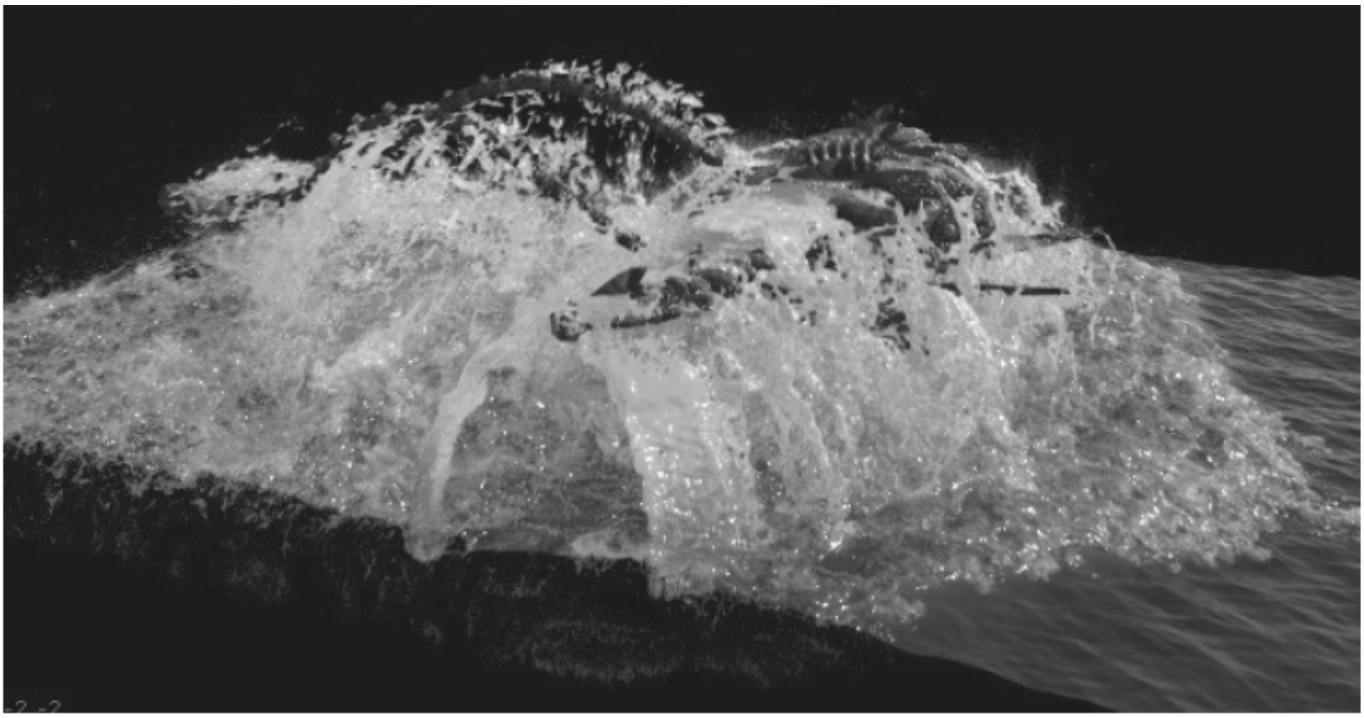
能够实现破坏效果的特效插件数不胜数，其中最为著名的就是美国FerReel动画研究公司开发的Blast Code插件。它是一个高级的动画引擎，可帮助模拟破坏场景制作，能够模拟出真实的爆破、导弹、振荡波或自然现象对建筑的破坏。它的应用十分普遍，《X战警3》《2012》《金刚》等特效大片都运用了这款插件来制作。

在制作破坏特效时，最首要考虑的元素是现实生活中力的作用，作用力的位置、大小、方向及破坏物体的结构与材质都会直接影响破坏的效果。在制作中，破坏的层次非常丰富，效果的实现也非常复杂，除了要了解破坏相关的物理属性，还要了解物体被破坏时的画面细节，以便于美工绘制破坏图案的贴图。最后将虚拟镜头与实拍画面结合起来，才能达到满意的效果。

《2012》：破坏效果

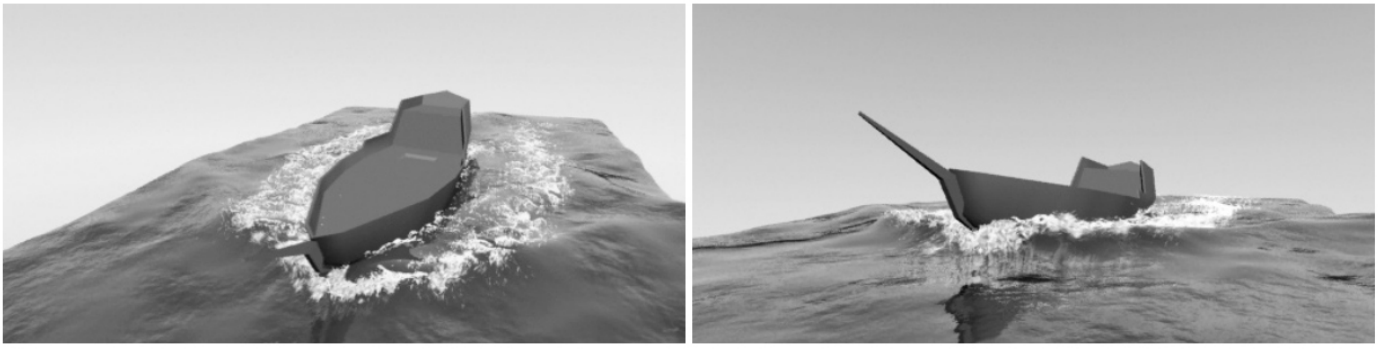
水

在CG特效领域，水的制作是最为复杂且最消耗时间与系统资源的。制作液体效果需要考虑问题有很多，比如液体的形态、黏稠度、密度、流动速度、碰撞后的反应、水花的大小、与画面和光线的关系等，这些都是相当重要的问题，缺一不可。



海水特效

在特效领域使用最多的软件是西班牙Next Limit公司制作的流体动力学模拟软件REAL-FLOW。与传统认知不同，REALFLOW不是一个插件，而是一款独立的软件，它在广告、动画、游戏、影视流体设计中应用得很广泛。REALFLOW专用于水面波浪的模拟，如海面、落入物体后水面泛起的涟漪、行驶在水中的船（包括破浪泛起的粒子水花和产生的水面拖尾），能够完成的项目包括：物体落入水面后激起波浪，并且随水面上下波动，还能产生溅起的水花，粒子落在水面上泛起的涟漪，在水面上快速运动的物体产生尾迹、水花和波浪。它常被用于船只的航行模拟，表现动态、自然波动的水面，如湖泊、水池、海洋等，还能产生海水拍岸溅起海浪水花的效果。在模拟和调节完成后，就可以将工程项目导入其他特效软件中进行渲染。

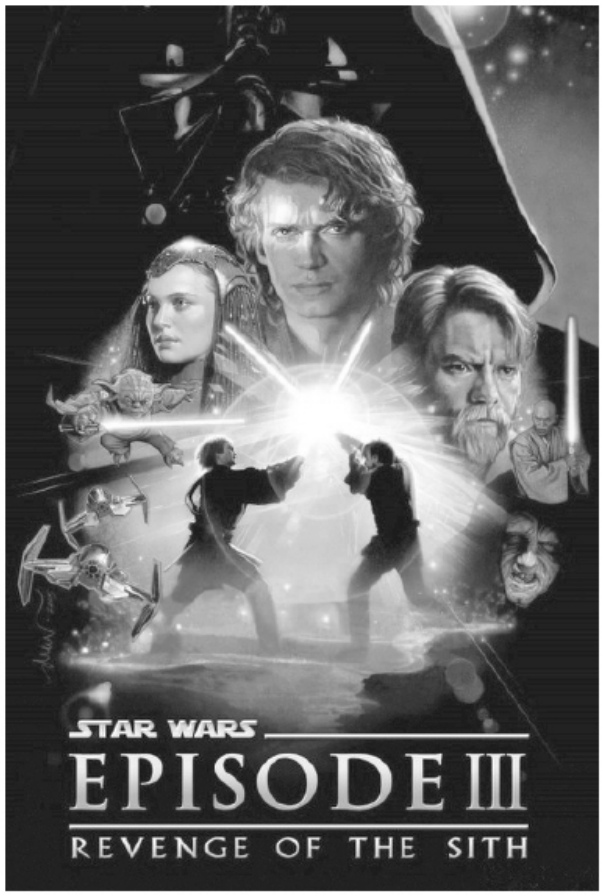


海水特效

REALFLOW：迄今为止最强大的流体模拟软件

光线

光线特效在电影中的运用也十分广泛，它的效果也许并不像前文提到的特效那么突出，但也正是它的存在，人们才会觉得电影画面往往比真实生活中的画面更加饱满和充满魅力。尤其是在科幻类型的电影中，光效的使用是重中之重，要让观众能够进入电影所设定的时空范围，那么电影画面一定要和真实生活中的画面产生较大的反差。比较经典的两个例子就是《星球大战》和《创：战纪》，两部电影都能够很快地带领观众进入一种超现实时代风格的情境之中。



《创：战纪》《星球大战》：超现实风格代表作品

通过CG手段调节光线效果时需要注意这些问题：光线和图像的灰阶与伽马数值是否匹配；能否达到光线的黑白平衡；阴影

的强度与衰减程度与实拍画面是否匹配；是否考虑了大气的影响；是否出现了曝光过度问题。

《创：战纪》

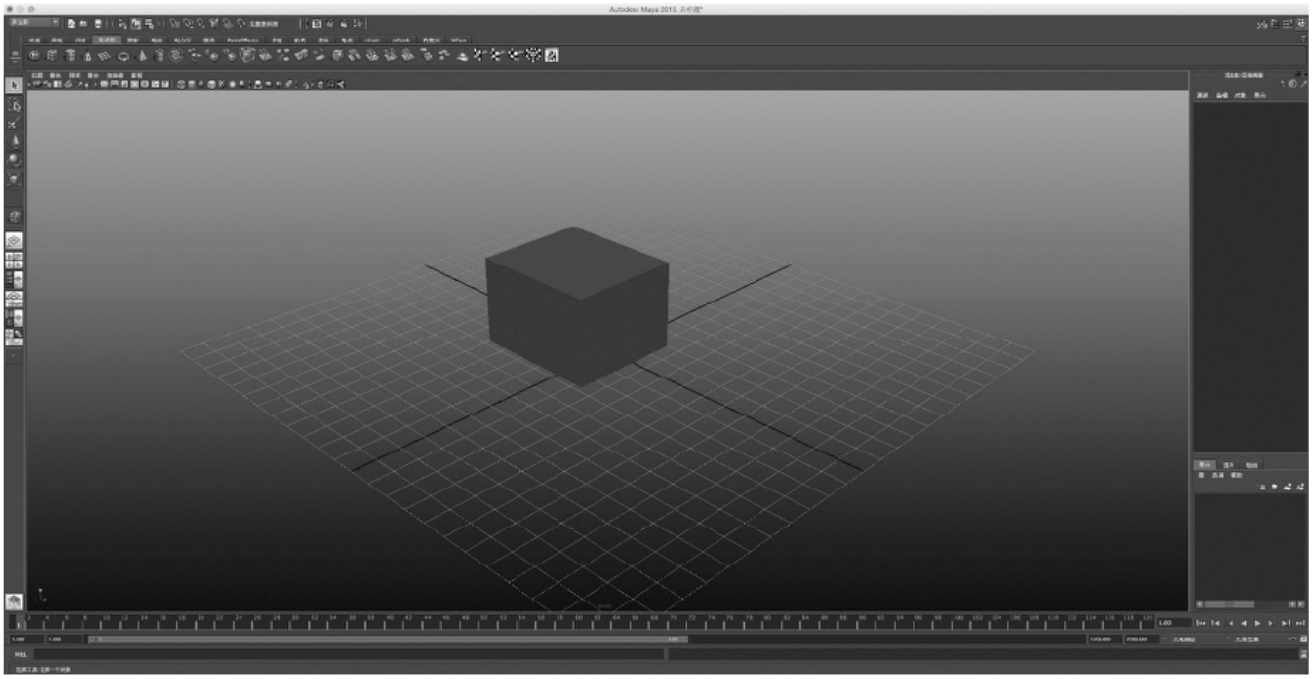
其实无论制作什么内容的特效，它们都不是凭空出现的，现实生活就是我们很好的学习样本。通过研究高速摄影机记录的真实画面和网络资源，我们能获得很多非常有用的信息与资源，在生活中只要我们随时仔细地观察与记录，不断地分析和总结，并将其作为制作特效的参照，那么就能制造出令人称奇的效果。

特效制作工具

Autodesk Maya

Autodesk Maya是美国Autodesk公司出品的世界顶级的三维动画软件，应用对象是专业的影视广告、角色动画、电影特技等。Maya功能完善，使用灵活，易学易用，制作效率极高，渲染真实感极强，是电影级别的高端制作软件。

Maya售价高昂，声名显赫，是制作者梦寐以求的制作工具。掌握了Maya，可以极大地提高制作效率和品质，调节出仿真的角色动画，渲染出电影一般的真实效果，助你向世界顶级动画师发展。



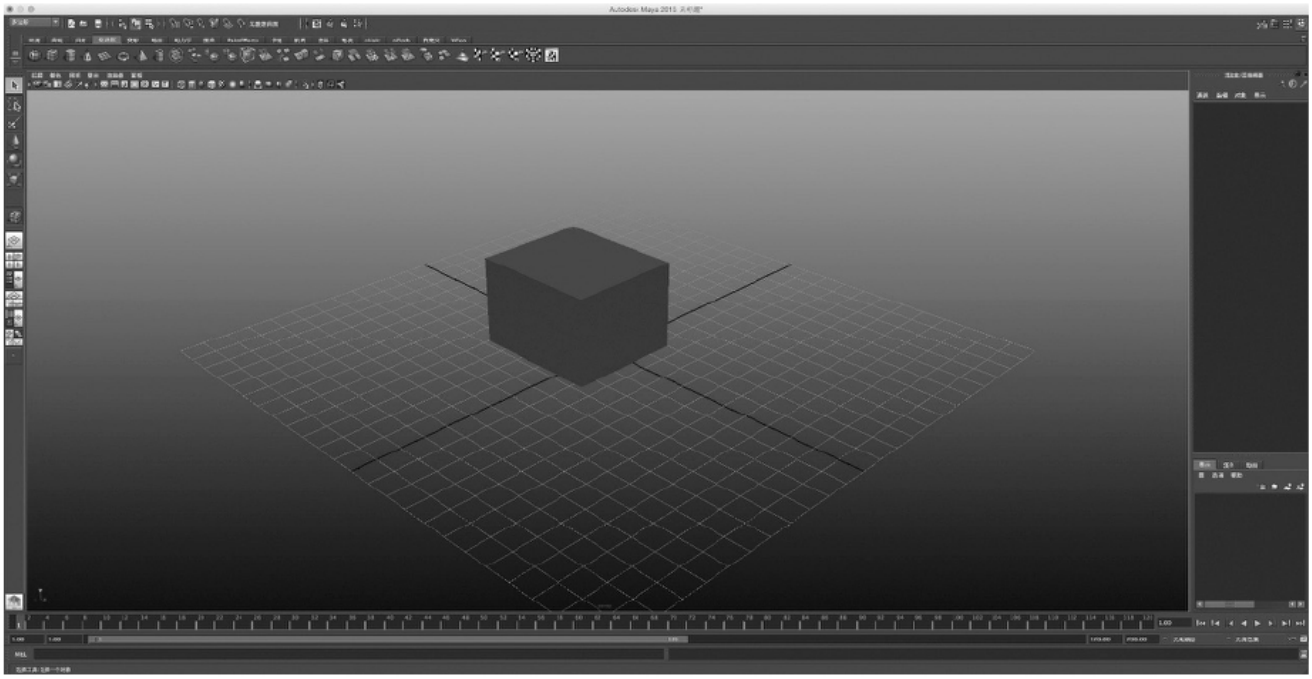
Maya集成了Alias、Wavefront最先进的动画及数字效果技术。它不仅包括一般三维和视觉效果制作的功能，还与最先进的建模、数字化布料模拟、毛发渲染、运动匹配技术相结合。在目前市场上用来进行数字和三维制作的工具中，Maya是首选解决方案。

特效制作工具

Autodesk Maya

Autodesk Maya是美国Autodesk公司出品的世界顶级的三维动画软件，应用对象是专业的影视广告、角色动画、电影特技等。Maya功能完善，使用灵活，易学易用，制作效率极高，渲染真实感极强，是电影级别的高端制作软件。

Maya售价高昂，声名显赫，是制作者梦寐以求的制作工具。掌握了Maya，可以极大地提高制作效率和品质，调节出仿真的角色动画，渲染出电影一般的真实效果，助你向世界顶级动画师发展。



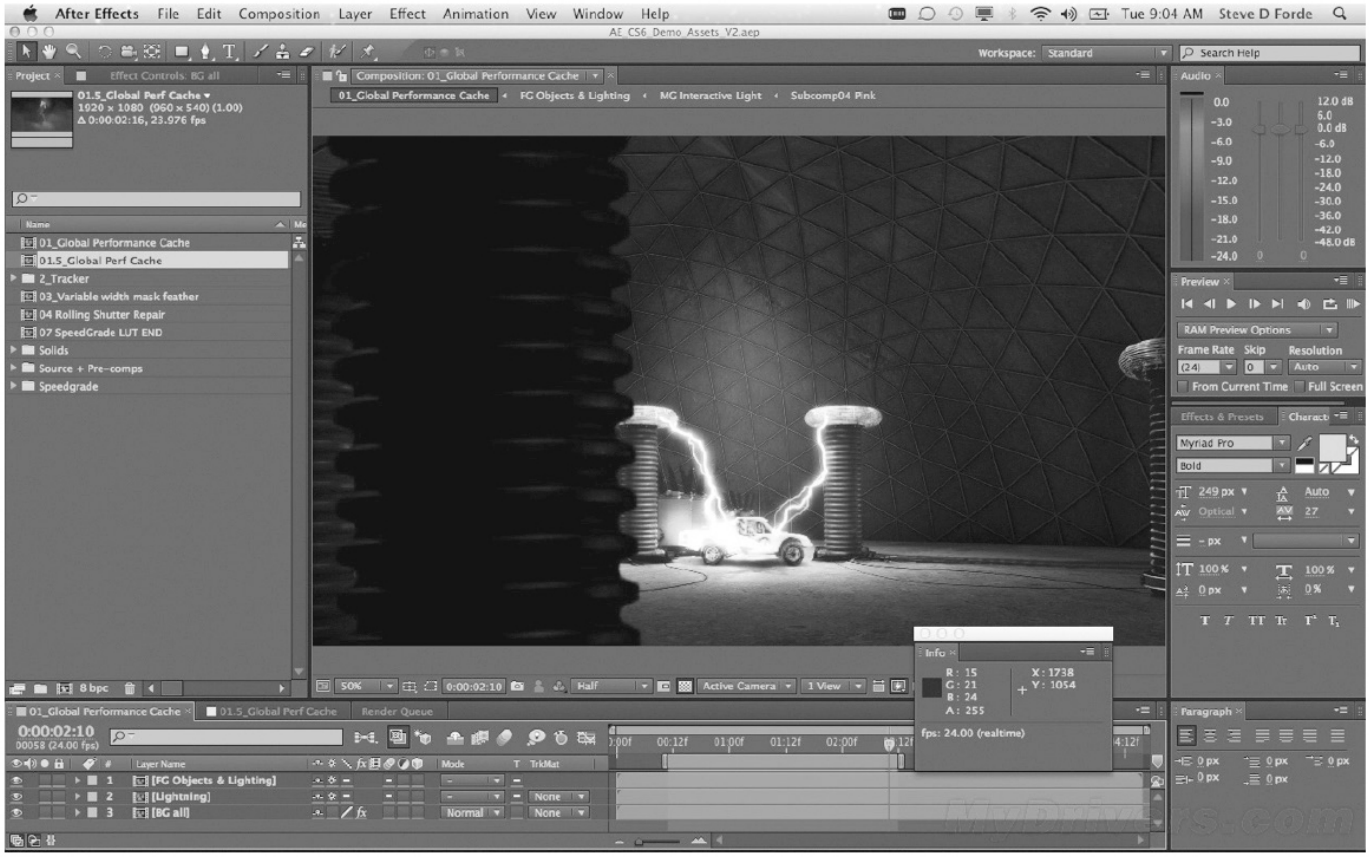
Maya集成了Alias、Wavefront最先进的动画及数字效果技术。它不仅包括一般三维和视觉效果制作的功能，还与最先进的建模、数字化布料模拟、毛发渲染、运动匹配技术相结合。在目前市场上用来进行数字和三维制作的工具中，Maya是首选解决方案。

Adobe After Effects

Adobe After Effects简称AE，是Adobe公司开发的一个视频剪辑及设计软件，是制作动态影像设计不可或缺的辅助工具，它是视频后期合成处理的专业非线性编辑软件。

Adobe After Effects应用范围广泛，涵盖影片、电影、广告、多媒体以及网页等，时下最流行的一些电影及短片，很多都使用它进行合成制作。

AE最大的特点是保留有Adobe优秀的软件相互兼容的血统。它可以非常方便地调入Photoshop、Illustrator的层文件；Premire的项目文件也可以近乎完美地再现于AE中。新版本还能将二维和三维在一个合成中灵活地混合起来。用户可以在二维或者三维中工作或者混合起来，然后在层的基础上进行匹配。使用三维的帧切换可以随时把一个层转化为三维的；二维和三维的层都可以水平或垂直移动；三维层可以在三维空间里进行动画操作，同时保持与灯光、阴影和相机的交互影响。AE支持大部分的音频、视频、图文格式，甚至还能将记录三维通道的文件调入进行更改。



CINEMA4D

CINEMA4D字面意思是4D电影，不过其本身还是3D的表现软件。它由德国MaxonComputer开发，以极高的运算速度和强大的渲染插件著称。很多模块的功能在同类软件中代表科技进步的成果，并且在用其描绘的各类电影中表现突出。而随着其越来越成熟的技术受到越来越多的电影公司的重视，可以预见，其前途必将更加光明。

Cinema4D应用广泛，在广告、电影、工业设计等方面都有出色的表现，例如影片《阿凡达》中工作人员使用Cinema4D制作了部分场景，在这样的大片中可以看到C4D的表现是很优秀的。它正成为许多一流艺术家和电影公司的首选，Cinema4D已经走向成熟。

第7章　配乐课

如果认为影视制作最重要的是画面，那么你就错了。自从电影的发展告别默片时代，进入有声电影时代，这门艺术就不再仅仅是视觉艺术，而成了一门视听艺术。随着时间的推移，电影也在不断地新旧交替，不断发展，随着题材、类型、表现艺术形式的多样化和内容的复杂化，作为影片两大要素之一的音频，越来越彰显它的重要价值，也越来越体现它的重要作用。音频对于一部影视作品来说，可以不开玩笑地讲，它要比视频重要得多。如果您对这种说法保持怀疑，那么可以试想一下，一部恐怖片如果拿掉所有的音效，只有演员对话的基本音频信息，原本一部吓破胆的恐怖片只会变得索然无味。因为恐怖片之所以恐怖，就是需要将观众带入一个毛骨悚然的氛围里，而音效就恰恰担当着这个渲染气氛的重任。这里的举例也仅仅是冰山一角，无论是喜剧片、动作片、爱情片、科幻片等哪种类型，视频只是为故事带来基本的信息，而故事所带来的情感、气氛、给观众的代入感才是所谓的真实性。这些故事本身之外的东西则是要靠音频来实现的，而这些附加的情感感性上的带入成功与否，往往直接关系到一片影片的成败。依照我们的拍摄制作经验和日常观影体验来讲，观众宁可忍受拙劣的画面，也无法忍受拙劣的声音。由此可见，音频对于一部影片来讲是至关重要的。

电影音乐的历史

默片时代的音乐

对于当代的观众而言，我们很难想象20世纪20年代观众的观影体验是怎样的。那时，观众走入剧院，透过眼前的银幕只能

看到人物、动物以及建筑的影像。与此同时，除了能够听到房间中央放映机巨大的噪声以及观众的吵闹声以外，听不到其他的任何声音，只能看到人物的嘴巴在动、汽车在跑以及简单的字幕。

默片时代字幕

为了能够让影响看起来更加生动，当时的人们想出了这样一种办法，当画面在银幕上运动的同时，再请一个小乐队在房间中演奏背景音乐。即便是音乐没有任何的戏剧强调性，也给观众带来了全新的体验。虽然画面上仍然没有人物说话声、汽车引擎声，但是背景音乐的加入在某种程度上使银幕上的画面更加完整。

电影现场配乐

起初，电影放映时使用的背景音乐可能来自各种领域，例如受欢迎的古典音乐、流行歌曲、民谣等，几乎没有人尝试赋予音乐在戏剧上的重要功能，但这种做法仍然获得了巨大成功。

随着电影行业的发展和日趋成熟，在剧场中演奏的音乐也随之发展起来。根据剧场的规模和地点，伴奏的规模也可以从仅有一架钢琴发展到一支交响乐队，音乐导演也会从已有的音乐文献中选择各式各样的音乐作品进行表演。

电影现场配乐

当时很少有乐队会为某一部影片单独创作音乐，它仍然仅被作为电影的附属品使用。单独创作音乐会产生大量的制作费用，不过这为以后有声电影的诞生奠定了坚实的基础。于2011年上映的法国电影《艺术家》仍然采用了20世纪20年代好莱坞传统黑白默片的拍摄方法，并因此获得了第84届奥斯卡金像奖五项大奖，以及戛纳电影节最佳男主角等25项大奖。

现代默片《艺术家》

电影音乐的历史

默片时代的音乐

对于当代的观众而言，我们很难想象20世纪20年代观众的观影体验是怎样的。那时，观众走入剧院，透过眼前的银幕只能看到人物、动物以及建筑的影像。与此同时，除了能够听到房间中央放映机巨大的噪声以及观众的吵闹声以外，听不到其他的任何声音，只能看到人物的嘴巴在动、汽车在跑以及简单的字幕。

默片时代字幕

为了能够让影响看起来更加生动，当时的人们想出了这样一种办法，当画面在银幕上运动的同时，再请一个小乐队在房间中演奏背景音乐。即便是音乐没有任何的戏剧强调性，也给观众带来了全新的体验。虽然画面上仍然没有人物说话声、汽车引擎声，但是背景音乐的加入在某种程度上使银幕上的画面更加完整。

电影现场配乐

起初，电影放映时使用的背景音乐可能来自各种领域，例如受欢迎的古典音乐、流行歌曲、民谣等，几乎没有人尝试赋予音乐在戏剧上的重要功能，但这种做法仍然获得了巨大成功。

随着电影行业的发展和日趋成熟，在剧场中演奏的音乐也随之发展起来。根据剧场的规模和地点，伴奏的规模也可以从仅有一架钢琴发展到一支交响乐队，音乐导演也会从已有的音乐文献中选择各式各样的音乐作品进行表演。

电影现场配乐

当时很少有乐队会为某一部影片单独创作音乐，它仍然仅被作为电影的附属品使用。单独创作音乐会产生大量的制作费用，不过这为以后有声电影的诞生奠定了坚实的基础。于2011年上映的法国电影《艺术家》仍然采用了20世纪20年代好莱坞传统黑白默片的拍摄方法，并因此获得了第84届奥斯卡金像奖五项大奖，以及戛纳电影节最佳男主角等25项大奖。

现代默片《艺术家》

同步音乐的开端

20世纪20年代末，有些制片人认为有声影片只是昙花一现，在影片中加入音乐是一个昂贵、笨拙且问题不断的过程。当时由于技术的限制，所有的音乐都必须在拍现场同步录制。整支乐队的演奏不能盖住演员的台词，又要可以被清晰地听到，且不能出错，否则整条胶片都会作废。这对所有的影片参与者几乎是个噩梦。

电影拍摄现场录制背景音乐

20世纪20年代末，为了实现声话同步，电影人也在不断地研究技术并投入实验，华纳兄弟为了预估观众对有声影片的反

应，紧张不安的管理者们公映了几部带有同步声音的影片。在当时，虽然大量的对白段落仍然采用无声加字幕的方式来叙述，但在演员唱起歌曲的时候，同步音乐就像是从演员嘴里唱出来的一样，最终这几部影片票房极其成功，这也为未来的电影产业指明了方向，并开启了全新的时代。

随着技术的不断进步，在20世纪30年代已经可以允许拍摄画面与录制声音分开进行，这项新技术使得在电影中加入音乐变得更加便捷，也更加经济。导演和制片人们也开始接纳同步声音的使用，这使得电影配乐从附属品开始变为电影中必不可少的一个元素。

第一部有声电影上映

史坦纳时期

这一时代是电影发展的黄金年代，电影配乐也在那个时期茁壮成长起来。电影的迅速发展激起了音乐家的兴趣，开始迎合电影的主题和画面，谱写专门的乐曲。这个时期的电影音乐家以史坦纳为代表，史坦纳可以说是电影音乐家的鼻祖。史坦纳首创米老鼠式的编曲方式，为早期的电影谱下不少成功的作品，如《乱世佳人》《北非谍影》等。

所谓米老鼠式编曲又称标题性音乐。这种特殊形式的音乐用于表现某些故事当中的情节或事件，在与视觉形象紧密结合时，会被称为“米老鼠式音乐”。例如电影《粉红豹》的主题音乐，就像猫轻轻地往上爬，然后爬下来，然后再往上爬一样。音乐节奏和动物的动作节奏一样，根据身体上的紧张和放松来调整和声，同时旋律也跟随着身体动作。

LA
PANTERA
ROSA
DAVID NIVEN
PETER SELLERS
ROBERT WAGNER
CAPUCINE
CLAUDIA CARDINALE
TECHNICOLOR
TECHNIRAMA
Director BLAKE EDWARDS

《粉红豹》

ANNIVERSARY CELEBRATION
HUMPHREY BOGART-INGRID BERGMAN-PAUL HENREID
CASABLANCA
WITH CLAUDE RAINS-CONRAD VEIDT-SYDNEY GREENSTREET-PETER LORRE
A HAL B. WALLIS PRODUCTION - DIRECTED BY MICHAEL CURTIZ

《乱世佳人》

DAVID O. SELZNICK'S MARGARET MITCHELL'S

GONE WITH THE WIND

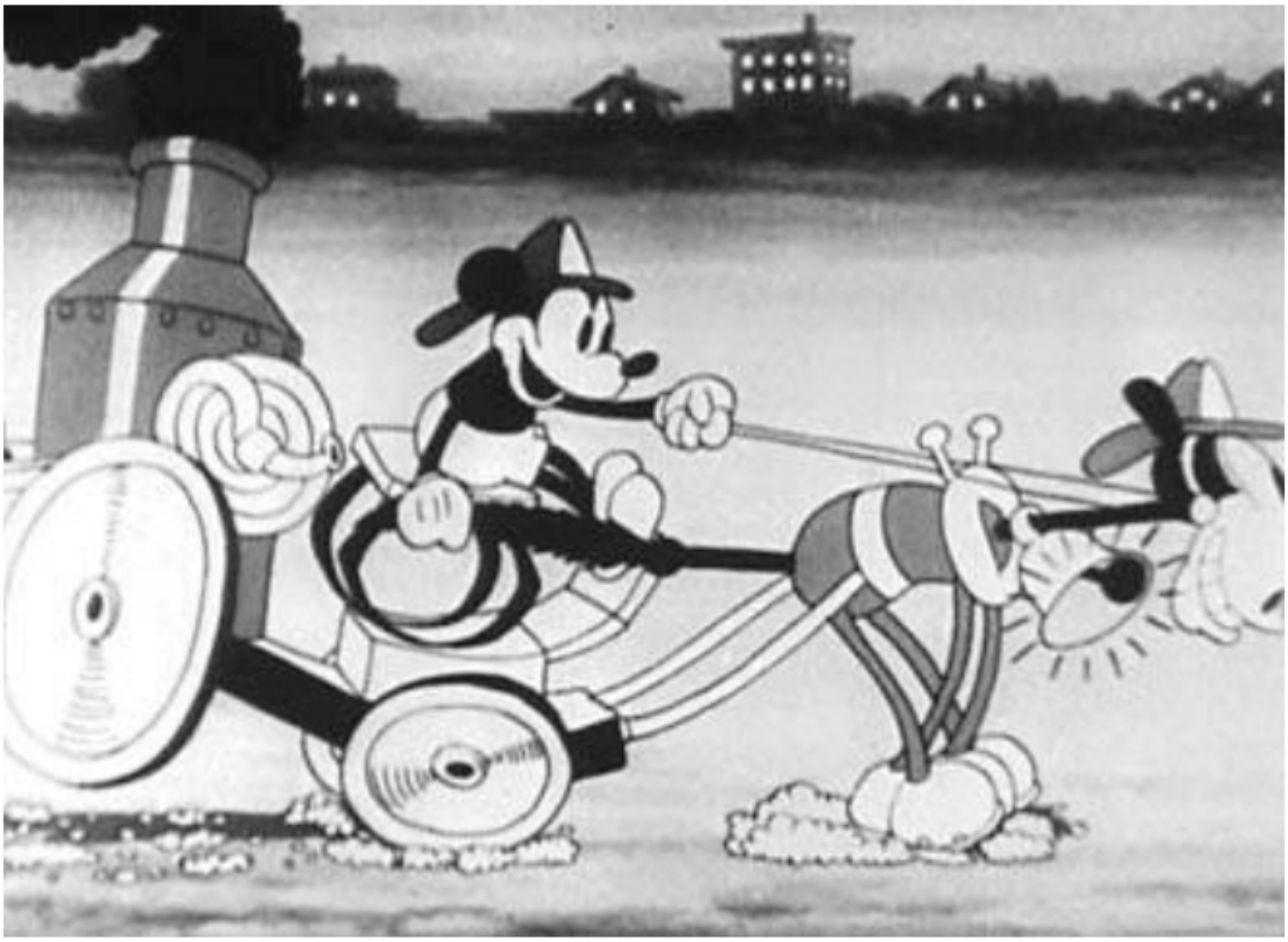
NOW IN ITS ORIGINAL TECHNICOLOR® GLORY WITH A REMASTERED DIGITAL SOUNDTRACK

DAVID O. SELZNICK'S MARGARET MITCHELL'S "GONE WITH THE WIND" CLARK GABLE VIVIEN LEIGH LESLIE HOWARD OLIVIA de HAVILLAND

A SELZNICK INTERNATIONAL PICTURE VICTOR FLEMING SIDNEY HOWARD HAL B. WALLIS

《北非谍影》

同时，导演们以及配乐师们也开始认识到音乐在戏剧表现上的价值，电影中的音乐风格开始逐渐改变。



米老鼠经典配乐

电影音乐的新阶段

20世纪50年代以后，电影音乐有了更完善的发展，它在电影综合艺术中显得更加成熟，更加符合电影艺术的特点。音乐不但对影片起到说明、解释、加强气氛、烘托情绪的作用，而且在刻画人物、剧作结构以及蒙太奇运用等方面参与整部影片的创作。在这之前，以史坦纳为首的浪漫主义风格电影音乐引领长达20年。20世纪50年代后，流行音乐、爵士音乐以及摇滚音乐语汇也开始进入电影配乐。

优雅的爵士乐开始进入电影配乐领域

这一时期诞生了一批影视金曲，制片人们也对电影主题歌的使用乐此不疲，那些看似和影片毫无联系的歌曲突然间成了电影音乐上不可分割的一部分。歌曲的歌词有可能适合影片，也有可能不适合，但对于制片人而言，主题歌运用的唯一功能就是有希望成为榜上金曲，不但能够赚取大量版税，还能够吸引大量观众去看影片，从而赚取票房。与此同时，越来越多的电影开始依赖主题歌。

电影音乐的商业化慢慢改变着它原有的味道

当这种趋势汹涌到来之时，问题也随之出现。当某一个元素成功的时候，总是会有一批人在短时间内开始进行模仿，很多人开始不再选择为影片服务的音乐，而是选择他们认为会很流行、会卖出很多唱片的音乐。这个问题在21世纪的今天仍然存在。

计算机时代的到来

20世纪70年代末，随着计算机与合成器技术的发展，电子化配乐变得非常流行。

电子音乐在能够更好体现剧情需要、人物需要、环境需要的同时，也更加注重电影音乐的自身特性、影响力及商业价值。计算机时代的电影音乐借助电子合成器、电脑、MIDI等设备和制作手段开始涉足音乐制作的领域。

电子合成器的疯狂流行，对整个音乐行业都产生了深远的影响，它的加入使音乐创作变得简单而随意，减轻了配乐师在五线谱上的烦琐工作，使其工作变得轻松而富有乐趣了。另外，在计算机上创作，可以即时审听、修改，然后再审听、再修改，直到满意为止，免去了请乐队进行试奏的兴师动众之举。同时，流行音乐和计算机的结合，给流行音乐界带来了强烈的震撼。

MIDI键盘

电子合成器

如今的电脑音乐制作已经达到可以按照人的意识发展音乐的表现，如音量、速度、力度以及各种超时空变化。

对配乐师的基本要求

创作技能

具有基本的音乐知识以及创作技能是作曲配乐的第一大基石。对于配乐师来说，不断提高自己的创作技能是很重要的。如果配乐师只擅长某一种风格的音乐，那么这便是一个很大的局限性。

配乐师交流学习

对于大多数人而言，音乐的学习是一个从小时候就开始的、持续一生不间断的学习过程。当开始为一部影片配乐时，配乐师应该知道在什么时候要使用什么样的和声、节奏和旋律来写作。通常情况下，如果配乐师对某种音乐风格非常熟悉或者非常喜爱，那么无论是创作音乐还是选择已有的音乐都能在潜意识里为你提供某种可行性的建议。例如导演想让一场戏看起来富含浪漫主义色彩，那么配乐师从中提炼出某些节奏上，或者旋律上的内容来帮助你创造或选择音乐。相反，如果一场戏的背景很窄，同时还被要求创作自己不擅长的风格或者超出自身能力，那么过程会非常困难，并且需要耗费大量的时间与精力。

不要为自己不擅长或不喜欢的音乐领域浪费时间与精力

总之，在音乐的学习道路上是无止境的，不仅需要好奇心，还需要有足够的耐心，对于自己不喜欢的风格，就要把它当作学术课程来学习，为了激发电影配乐师的创作才能，这是必不可少的作业。

对配乐师的基本要求

创作技能

具有基本的音乐知识以及创作技能是作曲配乐的第一大基石。对于配乐师来说，不断提高自己的创作技能是很重要的。如果配乐师只擅长某一种风格的音乐，那么这便是一个很大的局限性。

配乐师交流学习

对于大多数人而言，音乐的学习是一个从小时候就开始的、持续一生不间断的学习过程。当开始为一部影片配乐时，配乐师应该知道在什么时候要使用什么样的和声、节奏和旋律来写作。通常情况下，如果配乐师对某种音乐风格非常熟悉或者非常喜爱，那么无论是创作音乐还是选择已有的音乐都能在潜意识里为你提供某种可行性的建议。例如导演想让一场戏看起来富含浪漫主义色彩，那么配乐师从中提炼出某些节奏上，或者旋律上的内容来帮助你创造或选择音乐。相反，如果一场戏的背景很窄，同时还被要求创作自己不擅长的风格或者超出自身能力，那么过程会非常困难，并且需要耗费大量的时间与精力。

不要为自己不擅长或不喜欢的音乐领域浪费时间与精力

总之，在音乐的学习道路上是无止境的，不仅需要好奇心，还需要有足够的耐心，对于自己不喜欢的风格，就要把它当作学术课程来学习，为了激发电影配乐师的创作才能，这是必不可少的作业。

配乐的意图与概念

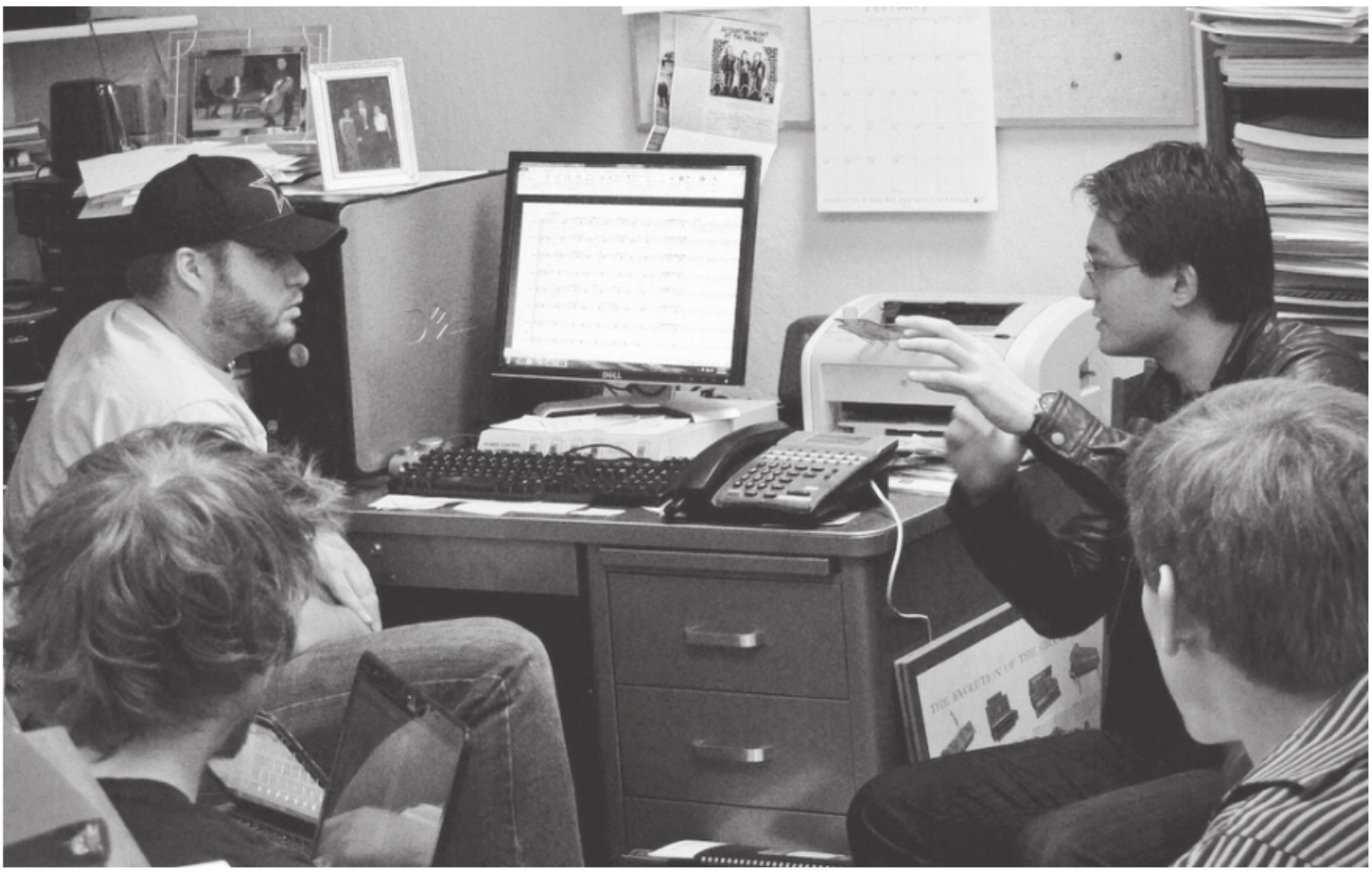
作曲配乐的第二大基石是在戏剧性、情绪上以及心理上清楚想表达的内容，也就是了解音乐想要达到的目的。音乐可以表达出很宽泛的情绪和情感，为了搞清楚某部影片的某个场景应该使用怎样的音乐，通常需要做大量的深入思考。在还不清楚想要表达什么的时候就开始创作，就像在高速公路上开车却又不知道目的地一样，除了不能让自己停下来以避免发生危险和违章以外，别的也没有什么了，直到燃油耗尽。因此，全面掌握影片的故事发展脉络，整体感觉以及最重要的每场戏剧的节奏是非常重要的。每部影片的每个场景都有自己在音乐上的暗示，在进行创作之前，必须知道这些音乐都意味着什么。

这里要提及一个著名的影视插曲《再见警察》。光提《再见警察》可能众人一时半会儿还难以联想到这首旋律，但我相信一旦听上一个小节，你立即会想起这首耳熟能详的无词歌。《再见警察》随着电影《无间道》的热映而被大众熟知，黄志诚的坠楼与陈永仁在电梯内被击毙时都用了这段插曲，忧伤至极的旋律既体现出一瞬震惊的定格，又表达了一种茫然与无奈的心境。

《无间道》经典天台场景

了解自己

作曲配乐的第三大基石就是了解自己的长处、缺点和实际能力。配乐师在配乐时，总会有一些和自己有关的问题摆在他们面前，如是否相信自己的能力，是否真的喜欢音乐、喜欢这份工作，是否太过自信完全听不进别人的意见，又或者是否在意别人的观点而不能坚持自己的想法。



无论配乐师承不承认这些问题，当他们接受了新任务的时候，这些问题总会在他们身上有不同程度的表现。因此，诚恳地对待这些问题十分重要，配乐师应该清楚自己一天能写出多少分钟的音乐。如果你有一定程度上的拖延症，喜欢把工作堆到最后来一起做，那么你应该认真对待这个问题，无论是90分钟的大电影，还是15分钟的微电影，配乐工作都不可能在一个晚上就完成。如果你很难听取他人的指导和意见，那么请尽可能地改变自己，因为一旦签订了合同或加入了团队，那么你就成了他人的雇员。同时你也要相信自己的技巧与能力，因为配乐师几乎没有时间去再次进行思考并重新写一条音乐。和导演的交流过程中要时刻保持清醒，并且尽量将导演的意愿转化为音乐，这一过程是对配乐最基本的要求。

现代配乐师工作环境

配乐的有形功能

当配乐师明确了配乐的意图与概念，他就可以准备写作每一条音乐了。然而对于每一条配乐而言，他们需要考虑的事情有很多：这段配乐应该处于影片中的什么位置、什么场景，所要体现的内容是什么等。无论哪种影片，音乐整体的情感和跌宕起伏都要符合影片的起伏。不光如此，音乐还会影响影片的组成方式，只有它的存在才能够创造看不见的剪辑。它也能够帮助观众理解影片在时间和场景上的转换。因此，当每一条音乐被运用到电影中时，配乐师和导演都应考虑它可能会产生的影响和功能。

设定影片的时代

如果影片的故事发生在历史中的某个时代，那么配乐师就会选择那个时代的音乐。例如，影片的故事发生在18世纪的中国，那么使用八角鼓、古筝等乐器的演奏音乐会让观众马上联想起那个年代。配乐师和导演可能会大量使用这种音乐，也可能只是用作影片的线索。

古典场景运用古典配乐

未来场景运用科幻配乐

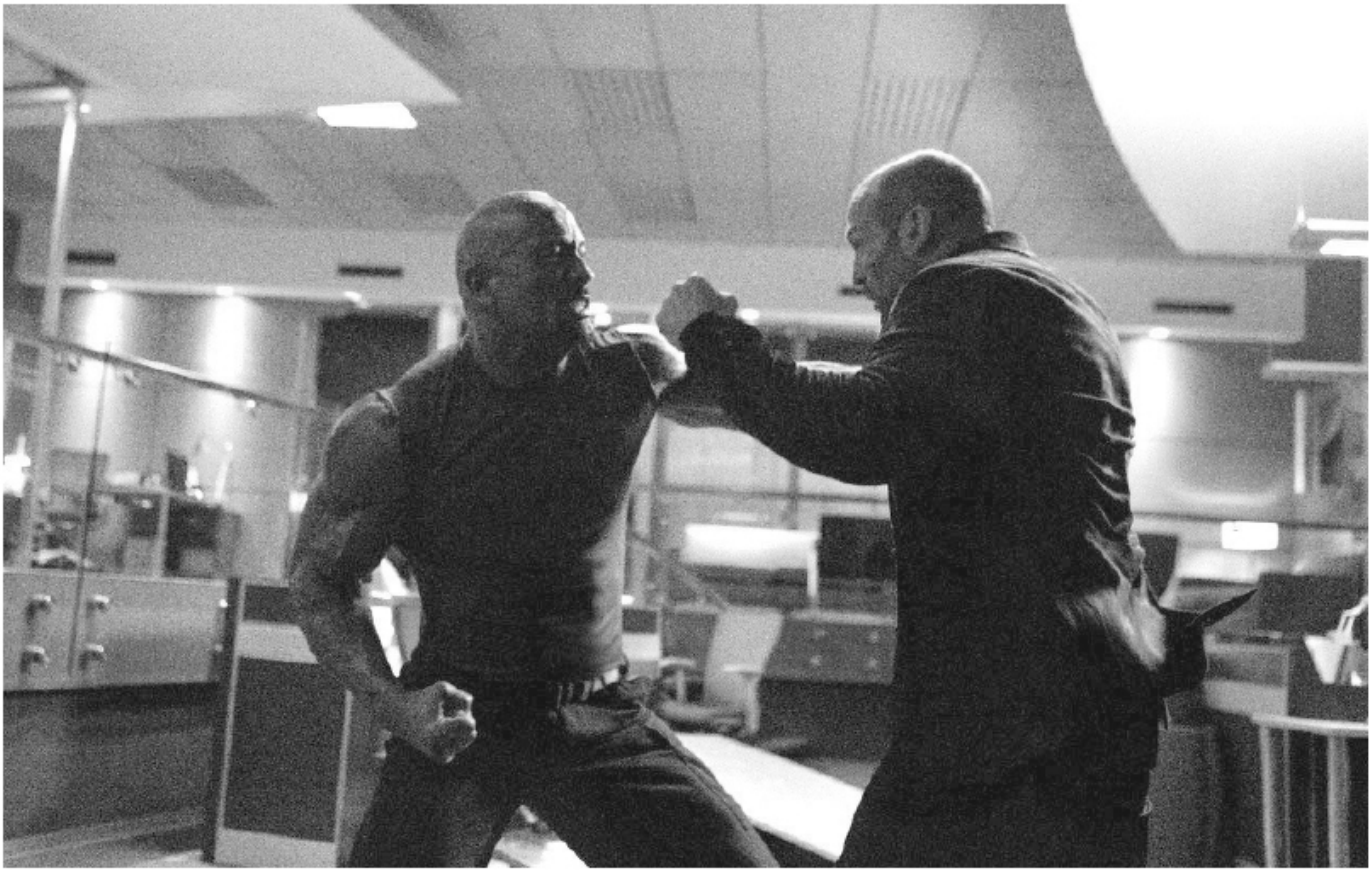
设定影片的地域

通过音乐的表现也能够反映出影片故事地域的设定，配乐师与导演会让配乐尽可能地听起来就像是当地音乐，让影片有更强的代入感。

民族特色场景运用具有民族特色的音乐

加强画面的紧张感

这种功能一般被运用到动作场景中，例如打斗场景、追逐场景以及悬疑时刻等。为了加强剧情的紧张感，配乐师一般会仅仅跟随画面的动作来选择音乐，通常会有很多的同步点。这种方法能够使音乐和剧情紧紧配合，更加强调画面的内容，而不会为该场景带来不同的情感因素。



动作场景运用紧张激烈的配乐

米老鼠式配乐

前文已经提到，这种方法将音乐与画面紧密结合，用音乐来效仿画面中的每个动作。米老鼠式配乐一般同步大量的画面动作点，通常被运用在喜剧片和动画片中。

《猫和老鼠》经典的米老鼠式配乐

配乐的心理功能

音乐可以在影片的心理影响和情感冲击上提供多方面的帮助，它通常与剧情平行发展，和画面讲述着同样的事情。有些时候，音乐也可以为影片增加画面或动作不能表现出来的另一种新的维度、思考与想法。

渲染心理氛围

如果影片带有强烈的心理暗示，那么配乐的整体氛围或者每个独立的场景就变得非常重要。音乐上的变化甚至能改变某个场景或者整部影片的效果，因此配乐师在使用某种风格音乐的时候，必须不断地思考这样做带来的结果是什么。

《恐怖游轮》强烈的心理恐怖氛围渲染

《恐怖游轮》是一部著名的心理悬疑片，电影不是以血腥场面骇人，而是以精巧的剧情架构和宿命般的一波三折表现恐怖。这一类双向的互动电影，让每位观众可以不断地提出自己的见解，并在自圆其说的过程中享受思考的乐趣。影片的背景音乐的运用也恰到好处，时而诡异，时而平静，既不会吓跑观众，也不会让观众觉得无聊。

揭示角色的想法与感受

《恐怖游轮》揭示主角内心的恐惧

导演经常想让观众理解角色没有通过语言表达出来，在画面上也不是很清晰的内容。音乐则可以传达给观众这些内容的暗示与线索，因为它能够代表角色的思想、感受以及最深的情感。

揭示隐藏含义

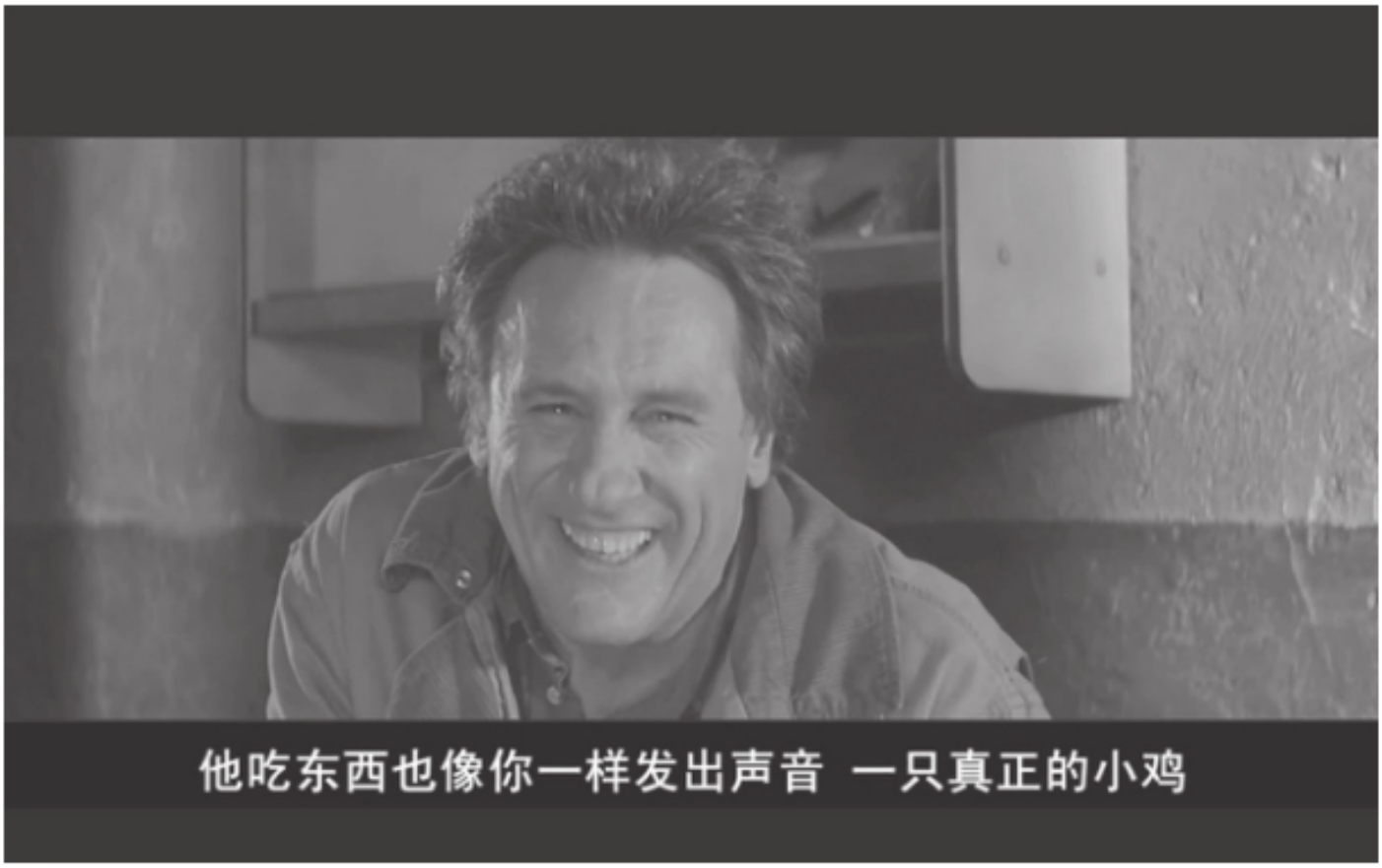
音乐可以对即将发生的事情预先给予强烈的暗示，这是导演和配乐师经常使用的一种方法。例如在警匪片中，警察端着枪仔细搜索罪犯，而低沉的配乐会在某个关键时刻响起并不断增强，观众很快就会明白，危险就在附近。

揭示即将发生的危险

配乐中的“错觉术”

这种方法是剪辑师惯用的手法，在配乐中同样得以体现。承接上一个例子，在音乐逐渐增强的时候我们会预感到危险的发生，但后来却发生了与之毫不相关的事情。我们将这种手法称为“反转”。在这种情况下，音乐可以为某个画面增加另一个维度，大部分类型的影片经常使用这种方法。

在下面这一组场景中，老实的刚蛋激怒了体型硕大的狱友，狱友起身便要收拾刚蛋，警察来到时却发现狱友被刚蛋压到屁股下。



刚蛋嘴无遮拦

激怒强壮的狱友音乐进入紧张旋律

警报响起，警察到来

狱友却被刚蛋压在身体下，典型的反差对比

创造场景转换的连贯性

音乐能够很好地帮助观众从一个场景转换到另一个场景。我们都知道，很多时候画面之间的转换是生硬的，而且观众的眼睛很容易察觉到这种情况，因此我们都希望能够将这种转场看起来柔和一些。通过让音乐持续到连续几个画面的转换，就可以简单地实现这一目的。在这种情况下，耳朵和眼睛始终被捆绑在一起，专注同一件事情，眼睛看到的是生硬的转场，而耳朵听到的却是连续的音乐，最终效果就会显得更加柔和。

创造整部影片的连贯性

通常，整部影片会不断地重复使用它的主题音乐，它可能是为某些角色、某种情感、某些特殊时刻等创造不同音乐主题的主题式创作，贯穿全篇。通过持续不断的发展音乐主题中的一个或多个元素，配乐师可以构造出一种戏剧性的构造，串联起整部影片。

配乐师访谈

李明泽：电影配乐师，在配乐师行当里，属于年轻、有想法的一派。

我所理解的配乐不是为某个片段而随意添加的、填补空白的音乐，而是更好地刻画出导演想通过片段所表达的主题，更具有带入感。在创作初期，我习惯反复地观看影片片段，反复揣摩导演的内心最想刻画的主题，通过影片给我传递出一些东西。这样我才可以充分理解音乐在这个片段中的作用，它将如何发挥好配乐的使命。所以对我来说更多的是思考和揣摩，而不是随意创作音乐。

在影片《重逢》的制作初期，我与导演和后期制作团队有过无数次的交流，通过我自己的理解以及导演对我的阐述了解影片，了解影片想给观影人传递的感情。在没有音乐的情况下观看粗略剪辑的部分时，只会看到男女主角两个人相恋的过程，并不能真真切切地理解这其中的五味杂陈。此时我明白了，我要做的部分就是通过配乐让影片更具有传递力，让片段更具有表现力，我想这才是配乐应有的使命。一个月之后我才开始进入创作阶段，影片的第一段音乐，将观众引入剧情当中，在钢琴的独奏下，慢慢烘托出前半段要表达的美好幸福的氛围。当影片进入中段的故事时，配乐想表达的即是让观众带着猜测的内心去观看接下来的戏码，帮助导演表达出进入另一个故事的巨大转折。在影片后段，男女主角一起在故事里过上幸福的生活。在这一部分，我希望通过配乐让观众轻松起来，从之前的剧情跳跃中有一个喘息的过程，也为了结尾的关键剧情做出铺垫，平滑地引入，而不是生硬地带入。

作为配乐人，一定要充分了解所表达片段的情感和目的，以及如何在传递情感的同时感受起来不生硬，更好地为剧情做出烘托和渲染。至少在我的理解中，配乐并不是填补对话的空白，而是让影片更具有活力。让配乐打开观影人的内心，更好地去体会导演想传递的感情。

问：在配乐工作中遇到过什么困难？

答：创作思路与观众内心所理解的俗套配乐碰撞火花，以及导演对于影片配乐所带来的效果的担忧。

问：在配乐工作中是如何与导演交流的？

答：首先感谢我的导演能给我这样一个机会，让我有创作的空间。我本人对影片配乐的理解有些另类，所以在与导演对话当中有深入的讨论和研究。遇到沟通障碍的时候，我都给予导演更多的配乐选择，仔细分析每条配乐的作用和意义，努力去感染导演。最后我们希望我的配乐能为电影带来一个全新的高度。

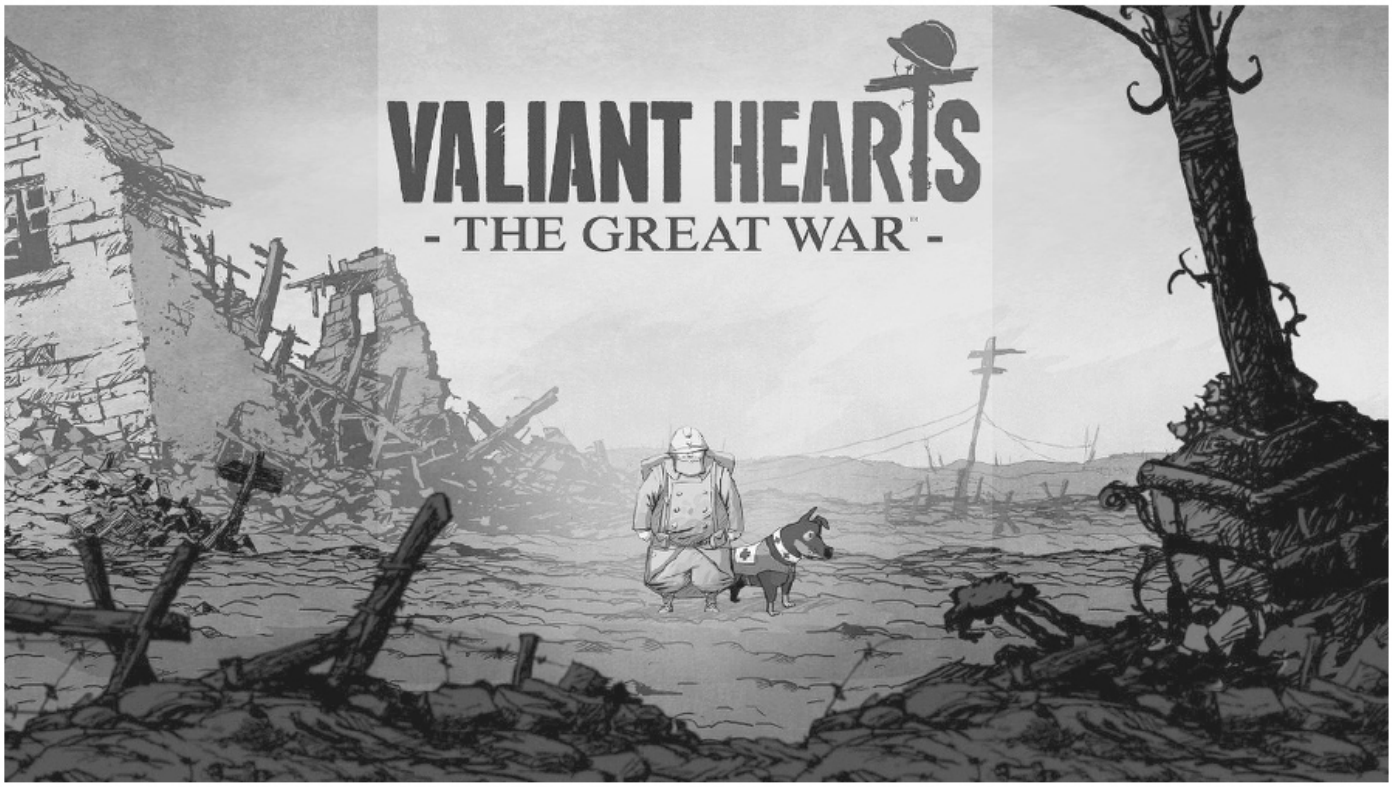
问：你是怎样入行的？

起初，我对配乐的理解为零，但是每当我观看影视作品的时候总觉得其配乐有一些感觉上的偏差，觉得没有完全的把影片所要表达的效果展现出来。在微电影《重逢》创作初期，导演李奇峰为配乐的问题很是发愁，而我毛遂自荐，想要尝试一下来为这部微电影配乐。在经过几次商讨及审核之后，全部创作人员对于我的作品都表示了极大程度上的认可。这时，我已经徘徊在音乐大门前。随后的几年里，我多次担任戏剧作品的配乐工作，并在某省管弦乐团担任助理指挥，这段经历对于我来说极其的宝贵。正是那几年的熏陶和学习，让我对音乐有了一个重新而又系统并且专业的认识。此后的配乐工作渐入佳境。

问：有哪些你认为不错的配乐作品？

答：对于优秀的配乐作品，我个人有很多想要说的。很多人认为，配乐师只是对微电影及银幕影片做出配乐，却不知道很多非常优秀的配乐作品都是来自于戏剧影视以及视频游戏的配乐。下面我就着重分析几部极其优秀的配乐作品。

（1）勇敢的心：世界大战（Valiant Hearts：The Great War）



起初玩这款游戏的时候，并没有抱很大的希望。仅仅是为了休闲娱乐。但当游戏开始大概10分钟左右的时候，剧情设计了一段四声部管弦配乐，十分动听，代入感极强，缓解了游戏前部紧张的气氛。在这款游戏其他的游戏主题配乐中，渲染气氛极其到位，用极少的声部来展现配乐师所想表达的主题。

游戏的背景设定在第一次世界大战期间，游戏的音乐时而庄严，时而悲壮，游戏会随着剧情的改变而更换背景音乐，很多地方的音乐搭配得也是恰到好处，甚至可以说点睛之笔。

优秀原声音乐：《En avant la musique》《Little Trinketry》

（2）星际穿越（Interstellar）

《星际穿越》主要讲述了一队探险家利用他们针对虫洞的新发现，超越人类对于太空旅行的极限，从而开始在广袤的宇宙中进行星际航行的故事

个人认为近年电影史最完美的配乐来自汉斯·季默，他在影片中所有的配乐都是极品，其中以《S.T.A.Y》最为经典。在浩瀚的宇宙中，万物寂静，在虚无缥缈的五维空间里，父亲默默地传递着穿越宇宙时间空间的爱，近乎绝望地等待回音。作品中重复出现的旋律，带动观影人与主角一起等待。钢琴的点睛之笔给人无限绝望过后那一点点仅存的光明。

优秀原声音乐：《Day One》《Cornfield Chase》《S.T.A.Y》

（3）饥饿游戏3：嘲笑鸟

饥饿游戏是一个不被看好的系列电影。在第三部《饥饿游戏：嘲笑鸟》作品中，影片中部主角詹妮弗·劳伦斯演唱的这首《The Hanging Tree》最为经典

在后期采访中，詹妮弗·劳伦斯自曝说，自己从不在人前唱歌，在导演的一直要求下，她在镜头演唱了这首歌。一群手无寸铁的人唱着这首歌，提着炸药冲向了由士兵把守的大坝，一个人倒下了，另一个又冲了上去。如此震撼的画面的配上这首歌曲，表达出极大的感染力。

优秀原声音乐：《The Hanging Tree》

问：对于初出茅庐的配乐师们，你有什么好的建议？

答：对于决心做好配乐师的朋友们来说，我认为最重要的并不是作品多么花哨、声部方面多么复杂，而是对于每一首音乐的深刻理解以及强大的音乐储备。对每个类型的音乐都要心中有数，不要把重心放在参与作品的数量上，而是要对每一部作品都字字斟酌。配乐对于影片的意义非同小可，我想这是每一位配乐人都应该熟知的道理。所以作为一位优秀的配乐人应该让每一段配乐发挥出其应有的最大的价值。

配音

配音是为影片或多媒体加入声音的过程，也指配音演员替角色配上声音，或以其他语言代替原片中角色的语言对白。同时由于声音出现错漏，由原演员重新为片段补回对白的过程也称为配音。录制摄影时演员的话音或歌声用别人的替代，也称为“配音”。配音是一门语言艺术，是配音演员们用自己的声音和语言在银幕后、话筒前进行塑造和完善各种活生生的、性格色彩鲜明的人物形象的一项创造性工作。

录音室

配音程序在电影或电视剧行业来讲是在平常不过的事情了，观众们也很容易发现这种情况。很多人都在想，为什么不直接使用拍摄时的同期录音，而是使用配音的方式呢？这会造成声音与画面演员口型不同步的情况。这里我们针对几个方面总结一下需要配音的原因。

演员问题

有时候，演员台词功底很差，背不出完整的台词，这会严重影响拍摄的进度，因此就需要到后期再配。

演员来自天南海北，有口音是很常见的事情。对于非母语的表演，演员往往会十分吃力，比较出名的是周星驰出演的电影。由于周星驰来自香港，他自然是讲粤语。要他用普通话表演则十分困难，也很难达到电影应有的效果，因此配音演员石班瑜担任了他的御用配音。石班瑜的音色与语速完美地诠释了电影的戏剧效果，甚至让很多观众误以为是周星驰自己的声音。

演员配音

演员背台词

演员的同期声音太小，这在拍摄情感戏的时候很常见。为了保证表演效果，演员们很难做到保持很小的音量但又有很高的清晰度与辨识度，为了解决这一问题，只能选择后期重新配音来弥补。

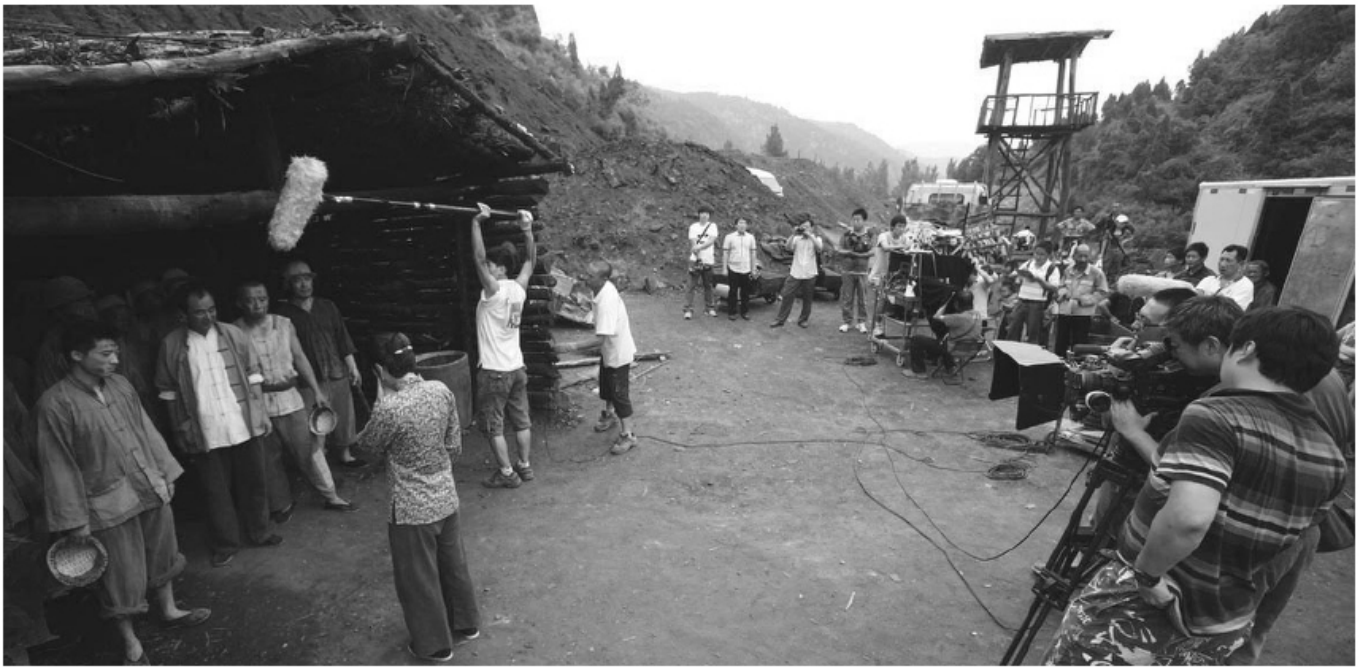
同期录音问题

拍摄现场往往瞬息万变，无论多有经验的录音师都会因为应接不暇而出现失误，导致同期录音不可用，只能选择后期重新配音。

同期录音时无法避免现场出现的噪声，即便以今天的降噪技术，在面对枪炮声、爆破声、很大的海浪声时还是很难完美控制。这种情况在现场几乎没有补救的办法，在达不到足够好的信噪比的情况下也只能在后期重新配音。

有的时候，为了避免画面穿帮，话筒无法放在理想的位置，又或者演员所佩戴的无线麦克风音质不佳，都会导致声音问题，

则需要重新配音。



在嘈杂混乱的拍摄现场录音

导演问题

在影片剪辑完成之后，导演重新审视影片可能会发现某些台词不准确，需要进行改动，那么就需要演员重新配音。

在拍摄现场，演员进行表演时导演有时候会提醒演员，例如提醒演员回头、坐下等，这时候就会把导演与演员的声音同时录下，所以需要后期配音。

拍摄现场导演指导演员表演

其他问题

美术置景。在摄影棚里搭建的景所用的材料一定会和实景有所不同，尽管视觉上很真实，比如科幻片中飞船的地面，几乎不太可能真的采用金属材质，而是使用木板。如果这个假的脚步声和台词混录在一起，那么只能在后期重新配录金属材质的脚步声，并重录台词。

摄影及灯光部门有很多噪声源，比如轨道车、高功率的灯泡以及变压器，或是手持镜头的摄影师的脚步声。如何避免或有效控制这些噪声，一定需要产生噪声的部门来配合。

如今多机位拍摄越来越普遍，如果某台机器画面取景过大，同时另一台机器又在拍特写，钓竿话筒一定是不能到位的，这也可能导致声音不准确，特写的画面声音听着是全景的感觉。如果恰巧由于某些原因，藏在演员身上的无线话筒不可用或音质不佳，那么后期也要重配了。

但无论怎样，电影制作人都不应该寄希望于声音的后期补录，这不单单是为了减轻后期工作压力。演员在后期配音时很难把握前期拍摄时的情感，同时音乐录音环境差距极大，在小小的录音室或者电脑前也很难模拟现场的环境音，即便现在我们已经拥有相当多的背景音素材可以免费使用，还是却无法做到相当自然，因此不要低估同期录音的重要性。

工作中的录音师

音乐的版权问题

这是一个非常重要的问题，如果版权问题处理不当，则可能带来极大的麻烦与困扰。因此在这里有必要详细说明一下关于音乐使用上的版权问题。

如果作品仅仅用于小规模且非商业用途的传播，那么问题不大，但是一旦做大规模的推广，且影片被用于商业用途，那么对于音乐的版权问题就一定要加以注意了。如果处理不当，则将引起版权上的纠纷。

（1）音乐

拍戏时，你可能会去购物中心、咖啡馆、书店、体育中心等此类场的拍摄，但是这类的场所往往都会播放一些背景音乐。在此类场所拍摄，如果你收录了背景音乐，但并未取得音乐版权，那么一旦作品用作商业用途推广，就涉及音乐侵权的问题。如果某人从中听到他的音乐并提交鉴定，你就需要承担违反版权规定的责任了。

遇到此类问题该如何解决呢？在我们拍摄制作《重逢》的过程中，有一场戏是在咖啡厅中拍摄的，当时的背景音乐是现场收音的一大问题。为最后声音的连贯以及音乐版权等问题，我们在类似场景重新收录了环境音，并且把现场录制的演员对白统统删去，采用后期配音的方式。这样做虽然费时费力，但也避免了影片上线后可能引起的诸多麻烦。

版权问题要比想象的复杂，假如要收录某个乐队的音乐作品，并且也得到了授权，但是还要搞清楚这首歌曲的创作者是谁。如果是乐队的原创，自然没有问题；如果不是，那么除了要获得演奏、歌手的授权外，还要取得歌曲创作者的授权，并签署书面授权协议，才能用于商业用途。书面的授权协议非常重要，因为这是避免陷入版权纠纷的证明。

并不是所有音乐都涉及版权，例如莫扎特、贝多芬等大师的曲子因年代久远，因此被视为公共版权。你可以录制这类作品，并任意使用，但不能在未经允许的情况下使用别人录制的音乐。

（2）电影原声、电视及电台广播

电影原声、电视、广播同音乐一样，也是有版权的。在没有授权的情况下，如果使用电台、电视台、电影中的声音，哪怕只有几秒钟，也可能导致法律问题。所以在拍摄时一定要反复确认素材，有时即使影片没有配音，但环境音中隐含此类声音，片子一经播出，也存在带来麻烦的潜在风险，这一点需要各位读者朋友谨记。

（3）配音演员

在与著名配音演员合作时，在录音前一定要签署书面授权书，并且授权书中要有他的亲笔签字，以避免日后很多不必要的版权纠纷。由于微电影团队往往比较小，资源有限，难免请亲友来帮忙，在与亲友的合作中，也一定要签署书面的授权书，以保证你的作品在法律上是站得住脚的。不要因为顾及情面而忽略这一点，因为你的作品如果有广告合约，那么影片的版权问题将影响投资人的利益。

（4）保护自己作品的版权

如果你的作品在未经你允许的情况下在公共场合、互联网上传播，为他人带去流量，而你自己却一无所获，无疑是一件非常让人不愉快的事情。我曾经在多家微电影网站上看到自己的作品被他人盗用，在这方面有极深的体会。因为我们的传播渠道主要是互联网，目前的市场环境还是缺乏版权意识的，所以保护好自己作品的版权是十分重要的。

有时侵权的不一定是网民，也有可能是你的客户。所以在执行过程中可以以预付款的形式来保证创作成本，所有的承诺、协议都落实到书面，并且应有双方的签字。如果涉及资金额较大，也可以考虑聘请一位专业的律师来专门处理此事。虽然律师的费用是高昂的，但是如果涉及的资金比较大，这个钱还是值得花的，因为这会为你规避很多的版权风险。

（5）不要盗用别人的素材

拍出自己满意的作品就尽量用自己原创的素材，如果使用他人素材则一定要取得授权。因此互相尊重的基础就是绝不盗用他人素材。

在电影或微电影里使用他人音乐作品并上传到网络，而不用作商业用途，那么基本不会有人找你的麻烦，即“为个人学习、研究或者欣赏”用途。建议确定配乐的来源后在片尾字幕中予以说明。但如果你的作品真的像《老男孩》那样火了的话，音乐作者很有可能会过来找你分一杯羹的，所以还是应提前做好法律上的准备。

音乐编辑工具

Adobe Audition

Adobe Audition是一个专业音频编辑和混合环境，原名为CoolEdit Pro，被Adobe公司收购后，改名为Adobe Audition。

Audition专为在照相室、广播设备和后期制作设备方面工作的音频和视频专业人员而设计，可提供先进的音频混合、编辑、控制和效果处理功能。最多混合128个声道，可编辑单个音频文件，创建回路，可使用45种以上的数字信号处理效果。Audition是一个完善的多声道录音室，可提供灵活的工作流程，并且使用简便。无论是录制音乐、无线电广播，还是为录像配音，Audition中的恰到好处的工具均可为您提供足够的功能，创造出可能的最高质量的丰富、细微音响。

音乐编辑工具

Adobe Audition

Adobe Audition是一个专业音频编辑和混合环境，原名为CoolEdit Pro，被Adobe公司收购后，改名为Adobe Audition。

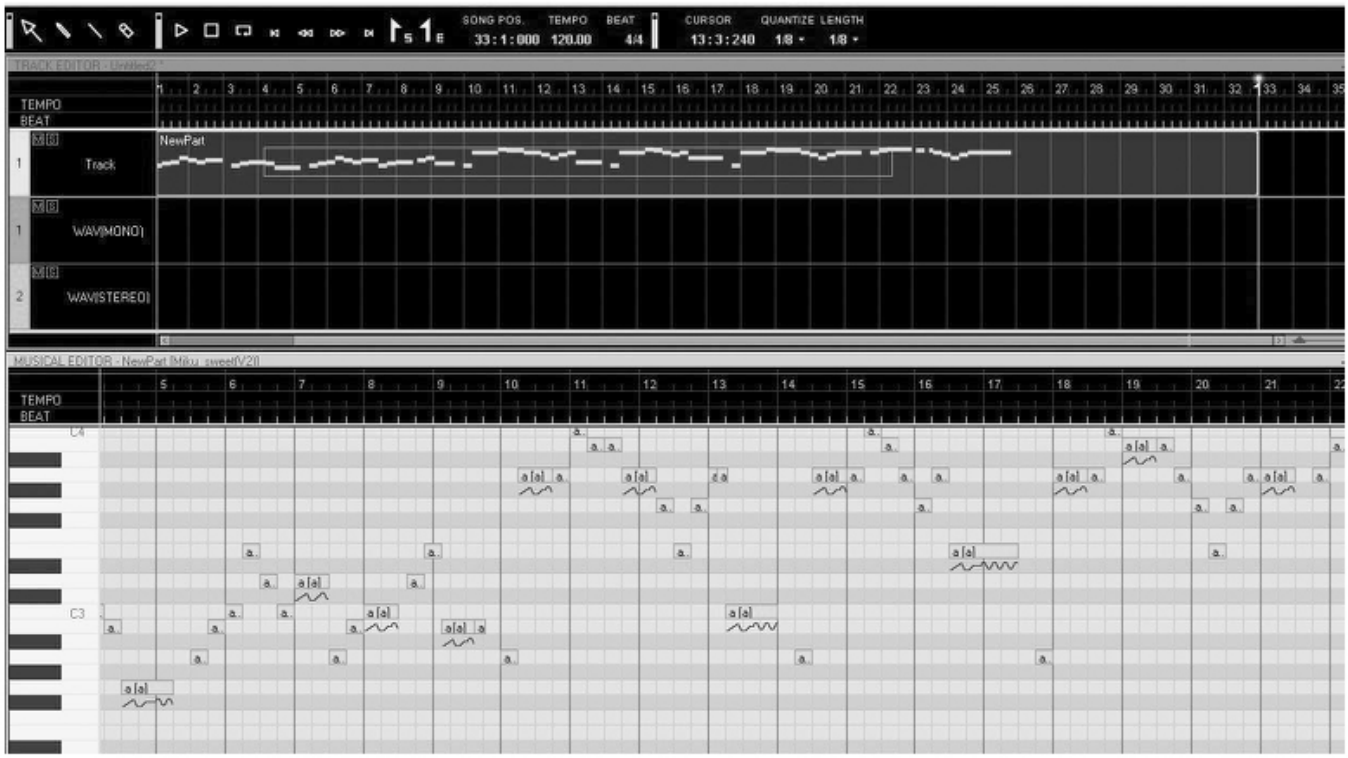
Audition专为在照相室、广播设备和后期制作设备方面工作的音频和视频专业人员而设计，可提供先进的音频混合、编辑、控制和效果处理功能。最多混合128个声道，可编辑单个音频文件，创建回路，可使用45种以上的数字信号处理效果。Audition是一个完善的多声道录音室，可提供灵活的工作流程，并且使用简便。无论是录制音乐、无线电广播，还是为录像配音，Audition中的恰到好处的工具均可为您提供足够的功能，创造出可能的最高质量的丰富、细微音响。

Apple Logic Pro

Logic Pro X是苹果电脑公司的一款专业音频制作软件。作为Mac上功能完备的专业录音室，Logic Pro X为音乐人提供了从创作第一个音符到完成最后的母带所需的一切。它为你带来的软件乐器与音频处理插件，足以让你制作出任何风格的音乐，从POP到R&B，从Blues到HIP-POP，从House Dance到Dubstep，均可实现！

VOCALOID3

VOCALOID3是YAMAHA的音效技术开发中心制作的语音合成系统。它以录制的人类各种声音作为基础，与现实语音进行合成后开发出歌声等内容。这款软件与2007年开发的VOCALOID2相比，除了保留原本的复合音效以外，改良了合成音的品质，优化了操作的界面，更大的特色还是增加了多语言对应。除原先的日语和英语以外，增加了汉语（普通话）、韩国语、西班牙语3种语言。红遍中国网络的虚拟人物声音洛天依便是出自该软件。



第8章　调色课

影视调色的作用

在黑白电影年代，艺术家强调通过摄像机对现实复原。随着对电影的不断探索与实践，越来越多新鲜的元素被加入电影中，为电影这门艺术增添了新的活力。在彩色电影诞生初期，色彩的利用并没有受到重视，甚至受到了很多反对，因为他们认为色彩只能作为一种自然元素存在。

《罗马假日》：虽然当时彩色电影已经开始普及，但本片导演依然坚持使用黑白胶片拍摄

随着时代的进步和人们观念的转变，艺术家逐渐发现，色彩可以作为电影艺术创作的一种表达手段，它会给观众很多的心理感受，从而参与电影叙事。

《红色沙漠》是意大利著名导演米开朗基罗·安东尼奥尼于1964年拍摄的剧情片，贯穿全片的工厂噪声、被污染的河流、荒凉的郊外、冷清的街道，营造出一个让人无处可避的世界，这是现代工业文明之下人类最后挣扎与抗争的故事。《红色沙漠》可能是安东尼奥尼最美妙、最迷人、最质朴的一部电影。这位伟大的导演具备难以抑制的天赋，不顾一切地引入新的电影语言叙述他所关心的主题。安东尼奥尼在这部电影中引入的是色彩。在《红色沙漠》中，他在每一个画面中都涂上了喷射的颜料，精确地诠释了他需要的情绪和意味。怯懦的黄色，充满生命力的绿色，热情的深红，还有绝望的灰色，同时代从没有人像他那样充满激情，描绘出这样一幅现代生活的荒凉景观。

《红色沙漠》：被涂成红色的电线杆象征着现代工业对环境的摧残，具有警示作用

色彩还可以吸引观众的注意力，将他们的注意力保持在导演想让他们关注的地方；色彩还有利于构建三维空间，通过不同颜色来表现立体景深效果；通过色彩的冷暖表现还能够产生戏剧冲突，创造特殊的视觉风格等。

不同的调色风格营造出不同的画面表现

对于银幕画面的色彩，我们可以利用后期制作技术对影片的色彩进行再创作，为了表现主题，实现各种艺术效果。例如，可以把绿色的树木涂成黄色，把黄色的麦田涂成白色等。

对于今天而言，如果一部电影完全没有经过调色，那么它就是不完整的，缺乏生命力与吸引力，给影片带来的影响也是致命的。

第8章　调色课

影视调色的作用

在黑白电影年代，艺术家强调通过摄像机对现实复原。随着对电影的不断探索与实践，越来越多新鲜的元素被加入电影中，

为电影这门艺术增添了新的活力。在彩色电影诞生初期，色彩的利用并没有受到重视，甚至受到了很多反对，因为他们认为色彩只能作为一种自然元素存在。

《罗马假日》：虽然当时彩色电影已经开始普及，但本片导演依然坚持使用黑白胶片拍摄

随着时代的进步和人们观念的转变，艺术家逐渐发现，色彩可以作为电影艺术创作的一种表达手段，它会给观众很多的心理感受，从而参与电影叙事。

《红色沙漠》是意大利著名导演米开朗基罗·安东尼奥尼于1964年拍摄的剧情片，贯穿全片的工厂噪声、被污染的河流、荒凉的郊外、冷清的街道，营造出一个让人无处可避的世界，这是现代工业文明之下人类最后挣扎与抗争的故事。《红色沙漠》可能是安东尼奥尼最美妙、最迷人、最质朴的一部电影。这位伟大的导演具备难以抑制的天赋，不顾一切地引入新的电影语言叙述他所关心的主题。安东尼奥尼在这部电影中引入的是色彩。在《红色沙漠》中，他在每一个画面中都涂上了喷射的颜料，精确地诠释了他需要的情绪和意味。怯懦的黄色，充满生命力的绿色，热情的深红，还有绝望的灰色，同时代从没有人像他那样充满激情，描绘出这样一幅现代生活的荒凉景观。

《红色沙漠》：被涂成红色的电线杆象征着现代工业对环境的摧残，具有警示作用

色彩还可以吸引观众的注意力，将他们的注意力保持在导演想让他们关注的地方；色彩还有利于构建三维空间，通过不同颜色来表现立体景深效果；通过色彩的冷暖表现还能够产生戏剧冲突，创造特殊的视觉风格等。

不同的调色风格营造出不同的画面表现

对于银幕画面的色彩，我们可以利用后期制作技术对影片的色彩进行再创作，为了表现主题，实现各种艺术效果。例如，可以把绿色的树木涂成黄色，把黄色的麦田涂成白色等。

对于今天而言，如果一部电影完全没有经过调色，那么它就是不完整的，缺乏生命力与吸引力，给影片带来的影响也是致命的。

影视调色的流程

工作环境

资深的调色师一般十分注重自己工作环境的布置。首先就是尽可能地减少光线对工作的影响，一般来说，专业的调色师在进行调色时要隔离光源，桌子上应当整洁，尽量减少其他色彩对观感的影响。如果你的周围环境的整体颜色是偏黄的，那么最后调出来的画面也会是偏黄的。在工作的时候为避免色偏的情况，时常应该让眼睛休息一下，恢复和矫正眼睛的白平衡。

调色师工作环境

影视调色的流程

工作环境

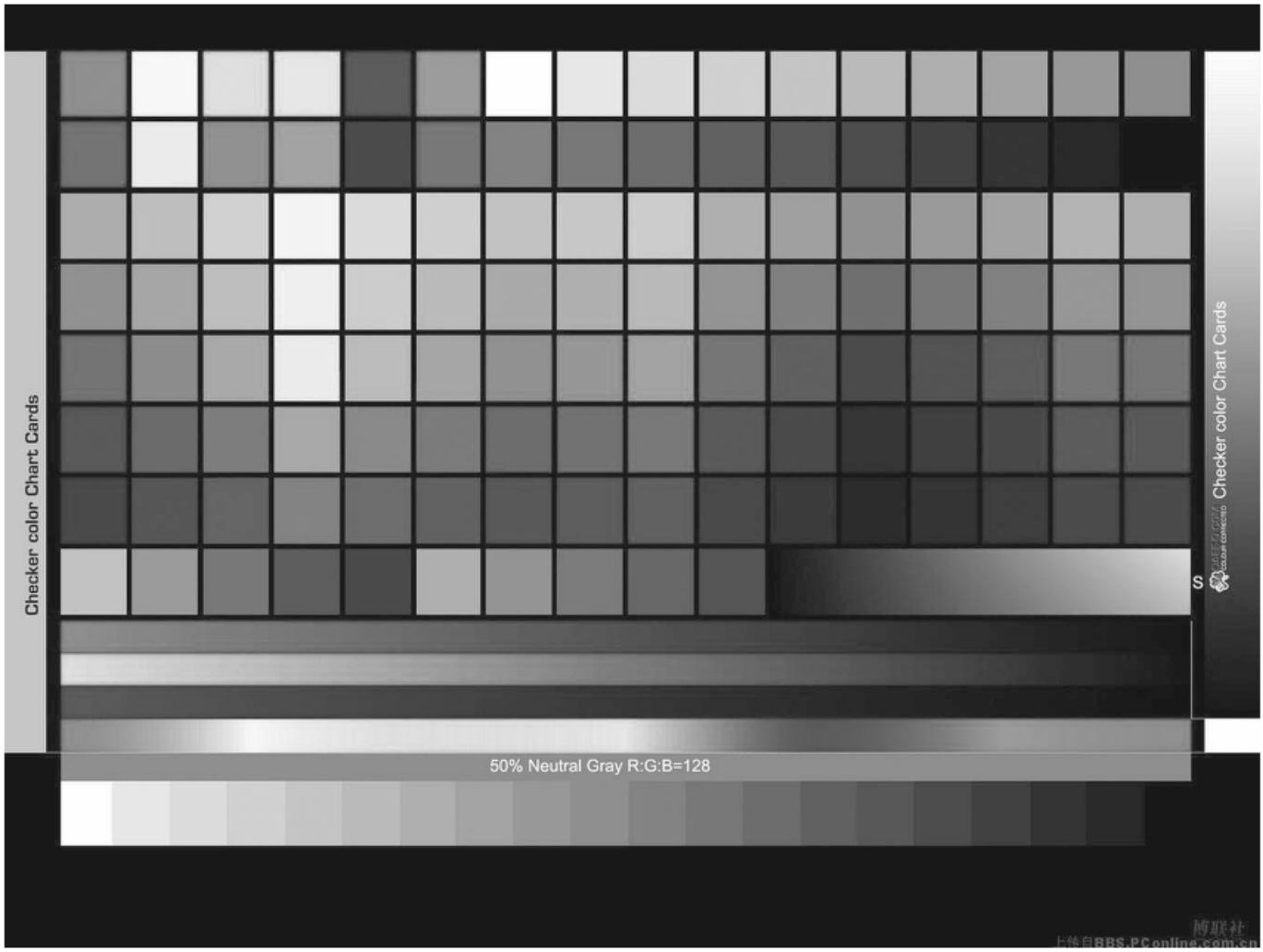
资深的调色师一般十分注重自己工作环境的布置。首先就是尽可能地减少光线对工作的影响，一般来说，专业的调色师在进行调色时要隔离光源，桌子上应当整洁，尽量减少其他色彩对观感的影响。如果你的周围环境的整体颜色是偏黄的，那么最后调出来的画面也会是偏黄的。在工作的时候为避免色偏的情况，时常应该让眼睛休息一下，恢复和矫正眼睛的白平衡。

调色师工作环境

校正监视器

监视器的型号千差万别，成像质量高低不一。调色是一个对颜色质量要求很高的工作，一幅在质量一般的监视器调好的画面，在其他设备上播放的时候有可能会出现颜色失真或者曝光不准确问题，因此选择一款合适的高质量监视器十分重要。

随着技术的发展，LCD显示器已经取代了传统的CRT显示器，配备了LED的LCD拥有色域更宽、能耗和价格都更低的优势。不过在进行调色之前，所有的监视器都要进行校色工作，一些精细的校色可以通过专业软件来进行，要求较高的也可以请相关专家来进行全方位的调整，以确保监视器显示的颜色是精准的。



监视器校色板参考

一级调色与二级调色

调色分为一级调色与二级调色：一级调色一般是依据人们对现实事物色彩的观察习惯来对整个画面的色调进行调整与纠正；二级调色则是对画面的局部范围进行调整，例如天空的颜色、人物的肤色等。二级调色依据的是色彩对人的心理影响，使得观众的注意力集中到画面主体或主要人物上来，减少环境对观众的干扰，尽可能地让画面达到和谐，并形成独特的色彩风格。

一级调色：对画面整体颜色进行调整

二级调色：对画面细节颜色进行调整

完成输出

一般情况下，调色工作是整个影视制作流程的最后一步，完成后我们就可以根据播放条选择合适的视频格式进行输出。

调色工作的基本任务

在追求更高层次的艺术水准之前，我们首先要了解调色工作最基本的目标，就像演奏一首动听的音乐之前先要明白如何发准每一个音节一样，类似于开车上路之前先要知道什么时候应该加速、减速，如何合理地使用灯光等。完成了这些基本目标，整部影片才会成为一个整体，才会为更加细节的调整奠定基础。

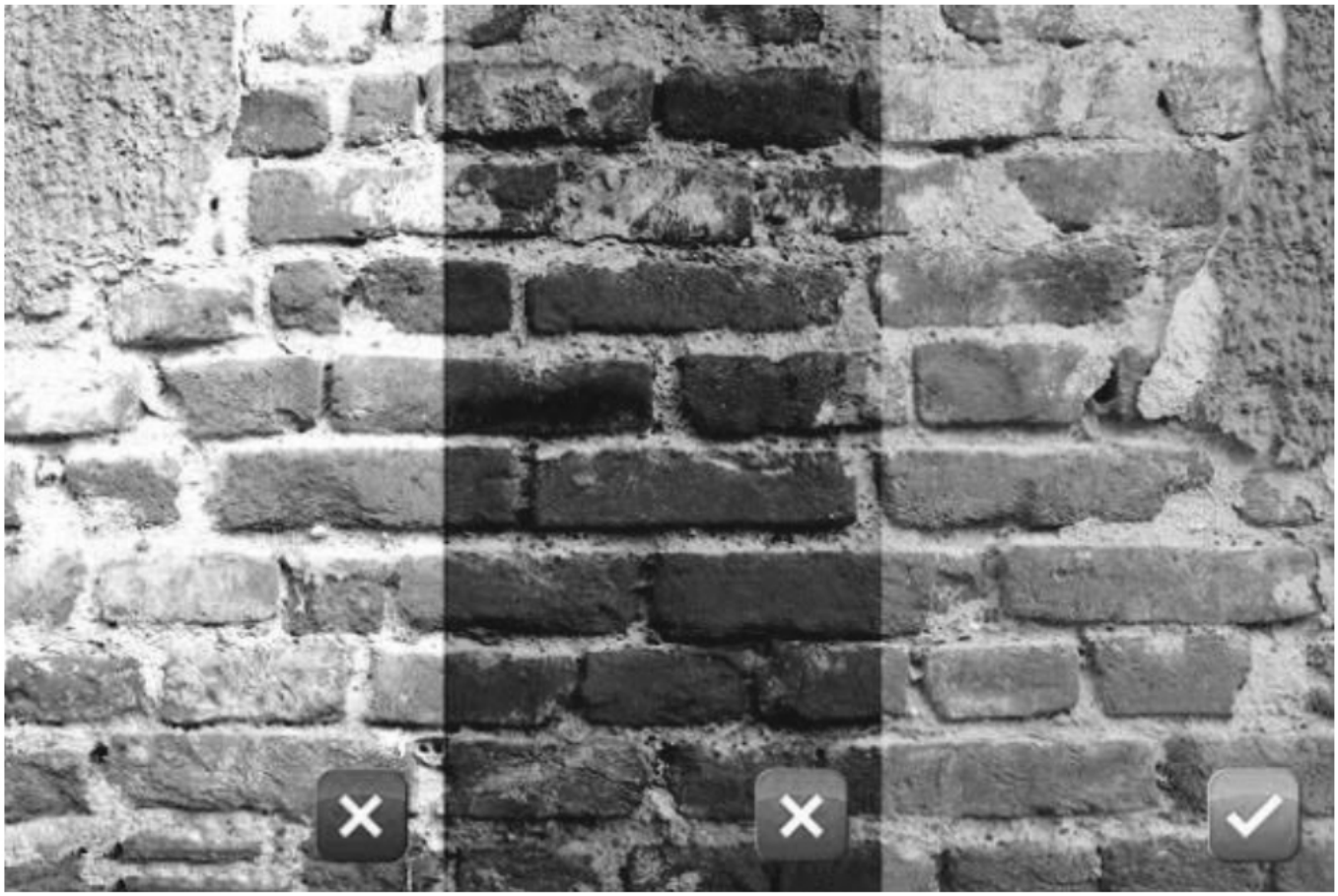
修正画面的瑕疵

在拍摄影片时，无论哪一款摄像机的表现都不会十分完美。

第一种情况是，调整画面对比度。很多时候，由于拍摄环境的限制，光照的对比太强，比如拍摄逆光中的人物，摄像机没有足够的亮度宽容度，这时候就需要摄像师做出选择。要么拍出亮度层次表现很好的天空，让前景中的人物成为剪影效果；要么让前景中的人物正确曝光，正确表现人物的亮度细节，而让天空过曝。虽然可以尝试调节摄像机的曲线拐点，但是毕竟这种功能十分有限，摄像师只能采取这样的无奈之举。其实在数字影视时代，后期制作完全可以弥补摄像机的这种缺陷。可以让人物正确曝光，而让天空过曝，然后在后期中对天空进行调色或者替换，或者对同一场景进行两次曝光拍摄，第一次拍人，第二次拍天空，然后后期进行二次合成。

第二种情况是，前期拍摄的时候画面太灰色，缺少饱和度，这样的画面通常被认为太平淡，缺少对比度，画面不够生动。这时候可以使用后期软件中的曲线工具，通过调整伽马曲线，让画面暗的部分更暗，亮的部分更亮，让整个画面的亮度分布在更多的层次跨度。这样就在不丢失细节的情况下，通过后期调色增加了画面的对比度。另外，调色软件还支持对画面饱和度的调节，从而让画面更生动。

第三种情况是，摄像机在拍摄的时候白平衡色温设置不正确，画面偏蓝或者偏红，这时候需要进行后期校色，使影片的画面显示出正常的颜色。现在很多软件中都内置了很好的白平衡校正工具，非常简单，只要用颜色吸管去吸取画面中本来应该是白色或者灰色的偏色画面，即可一键完成白平衡校色功能。当然，这种方法的反向应用也可以用于制造画面偏色的效果。



过曝与曝光不足

匹配画面

前期拍摄期间普遍出现的问题就是同一场景在不同时间点拍摄的画面光线、色彩不一致，这会直接导致影片变得支离破碎。而调色师需要做的就是通过画面整体调色的办法让这些原本不一致的镜头看起来更加统一。同时还要考虑拍摄时每一款机器的性能、参数、画面特点不尽一致，因此匹配画面对于调色师来说是一个不小的挑战。

突出画面主体

一部影视作品的每一个镜头都不是毫无意义的，都会向观众传达出一些关键的信息。而调色师应该能够捕捉这些信息，通过增强或削弱画面的色彩、光线、细节等，突出或隐藏某一个画面元素，将观众的注意力尽可能地集中到希望被关注的元素上。

通过锐化与模糊来突出画面主体人物

画面控制

无论是制作工作的哪一个环节，工作人员都应该清楚自己的控制界限，不过度滥用修饰手段。调色师应根据自身的能力控制色彩的管理、色彩空间的转换和格式输出等工作流程，至少保证观众在观看影片时能够获得正确的观看效果。

正在工作的调色师

影视调色的前期工作

影视调色工作并不是一件简单的事，也不是调色师一个人的事，调色师的工作同剪辑师一样贯穿在整个影视制作的各个环节，也需要与导演、摄影师、灯光师等合作来处理影像的色彩。

熟读剧本

剧本是一部电影的起点，也是整部电影的灵魂，阅读好的剧本可以给我们带来强烈的视觉完整感，仿佛在内心中已经看了一遍这部电影。剧本对于调色师来说也十分重要，调色的工作需要有画面感，而好的剧本则给予了这种感觉，因此，在调色师开始所有的工作之前，必须了解剧本所展现的画面和讲述的事情。通过熟读剧本，调色师便会掌握整部影片的主题、叙事手法、结构形式，以及人物之间的冲突和联系与故事的发展和高潮等。

一部完整的剧本包括主题、人物、故事、结构等要素，其中每一个要素都会给调色师的后期工作带来帮助。

一部电影的主题必须鲜明，它在剧本中占有主宰的地位，准确地把握影片的主题是构思整个影片色彩基调的重要因素。

人物是电影剧本描写的主要对象，是构成电影艺术造型的主体。塑造鲜明、生动的人物形象是电影艺术最根本的任务。鲜明丰富的性格色彩是调色师对人物调色的重要信息。

故事是一系列为表现人物性格和展示主题的生活事件的梗概，是基本事件的自然联系和顺序的叙述。故事的发展可能是单线的，也可能是多线的。充分地了解故事，有助于调色师对于段落与段落之间的色彩有更好的把握。

如今，电影在表现形式上拥有极大的自由度，同时叙事方法上也更加灵活，多种多样，包括常规线性叙事、多线性叙事、回忆叙事、环形结构叙事、倒叙线性叙事、乱线性叙事、重复线性叙事等。电影叙事还在不断发展，这也会给电影颜色处理带来更多的变化与挑战。

调整心情

在剪辑课中我们提到，剪辑师在工作的时候需要保持平静的心态和理性的头脑，而调色师则截然不同。如果说剪辑是一门技术，那么调色更像是一门艺术。在调色工作中，调色师的情感状态应该是富有激情的，不只是为了调色而调色，为了工作而工作。在这样的状态下，调色师才能更好地与影片产生情感的共鸣，进而能够更好地将色彩处理成影片应该达到的技术水准与艺术高度。

同时，调色师的情绪因素能够影响人类视觉对颜色的识别，这是客观存在的事实。如果带着不良的情绪进行调色工作，那么会严重影响眼睛对色彩的敏锐度，判断力也会随之严重下降或出现偏差。即便是在这种情况下完成了工作，等到情绪恢复正常，也会发现颜色被调整得一塌糊涂。因此，如果调色师觉得状态不好，那么应当立刻停下手头的工作，调整一下心情，直到情绪恢复正常。

在调色工作中，我们可以为了恰如其分地表现色彩的形式与内容，将颜色减淡适度地处理，也可以天马行空地发挥想象，将颜色大胆地处理，然而这之间的界限很难准确把握。艺术家可以全凭感性，推翻一切的色彩基本定律，而调色师在感性之余，也需要理性地去制衡。但他们相同的一点，便是要全身心地投入作品。

以积极向上、乐观的态度面对调色工作

影视色彩的构成方法

一部影片由无数个场景片段组成，而每一个片段中的色彩则构成了影片的整体色彩。段落色彩的构成包括每个场面的色彩特征、场景与场景之间的色彩转换、人物和环境的色彩造型等，在结合画面主体的情况下合理运用色彩能够给观众不同的主题感受，同时也在无形之中推动着故事的发展。

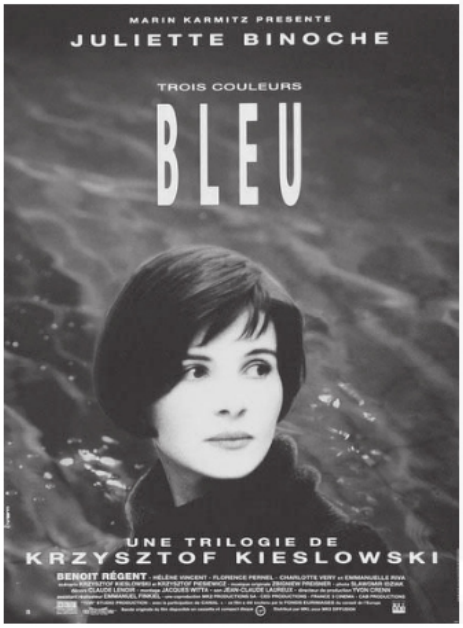
因此，熟练地掌握一套具体的色彩构成方法是必不可少的。

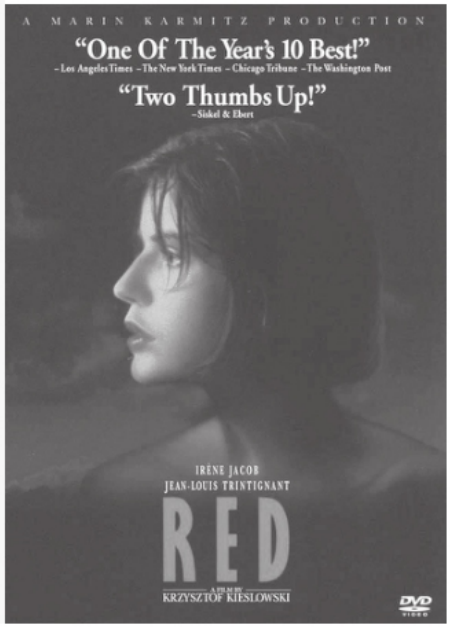
主题色彩的构成

每一部影视作品都有它想要体现出的中心思想，而体现中心思想最好的方法和途径就是通过主题色彩的描绘。主题色彩的构成在电影中占有主导一切的地位，它能够将电影中的故事、人物、对白、动作、结构、细节、表现手法统统联系起来，使影片在观感上和谐统一。

影片的主题色彩必须鲜明，但其表现形式应当含蓄，通过影片情节的发展、细节的描绘，将矛盾和冲突自然地流露出来，从而一步一步地展现主题。

“蓝白红”三部曲是波兰导演克日什托夫·基斯洛夫斯基导演的三部电影，分别为《蓝色情调》《白色情迷》和《红色情深》，蓝色、白色和红色作为三部影片的主题色彩可以说在对应的影片中无处不在。蓝、白和红是法国国旗从左到右的三种颜色，而三部电影所讲述的故事也是基于这三种颜色所代表的政治理念的：自由、平等和博爱。三色系列是电影史上的不朽之作，被许多影评家认为是电影界的巅峰。





克日什托夫·基斯洛夫斯基三部曲：《蓝》《白》《红》

“蓝白红”三部曲之《蓝》

这是“蓝白红”三部曲的第一部，蓝色象征自由，《蓝》就是对现代人如何体认“自由”的一次质询与拷问，而且，影片是从“自由之艰难”这样一个反命题来思考“自由”本身的。

从表面看，影片呈现的是“记忆与遗忘”的主题，但从茱莉的处境中可以看到，影响她享受“自由”的仅是“记忆”的羁绊。因此，“自由与囚禁”才是茱莉真正的心灵困境，也是影片所要揭示的现代人宿命般的两难。

影片通过大面积的蓝色色调来勾勒女主角在失去丈夫和孩子之后那种哀莫大于心死的处境。但同时没有了一切的她又是自由的，这种自由让没有了束缚的女主角回归到一种等待什么在改变的静态。

蓝色的玻璃

蓝色的墙面与吊灯

蓝色的水

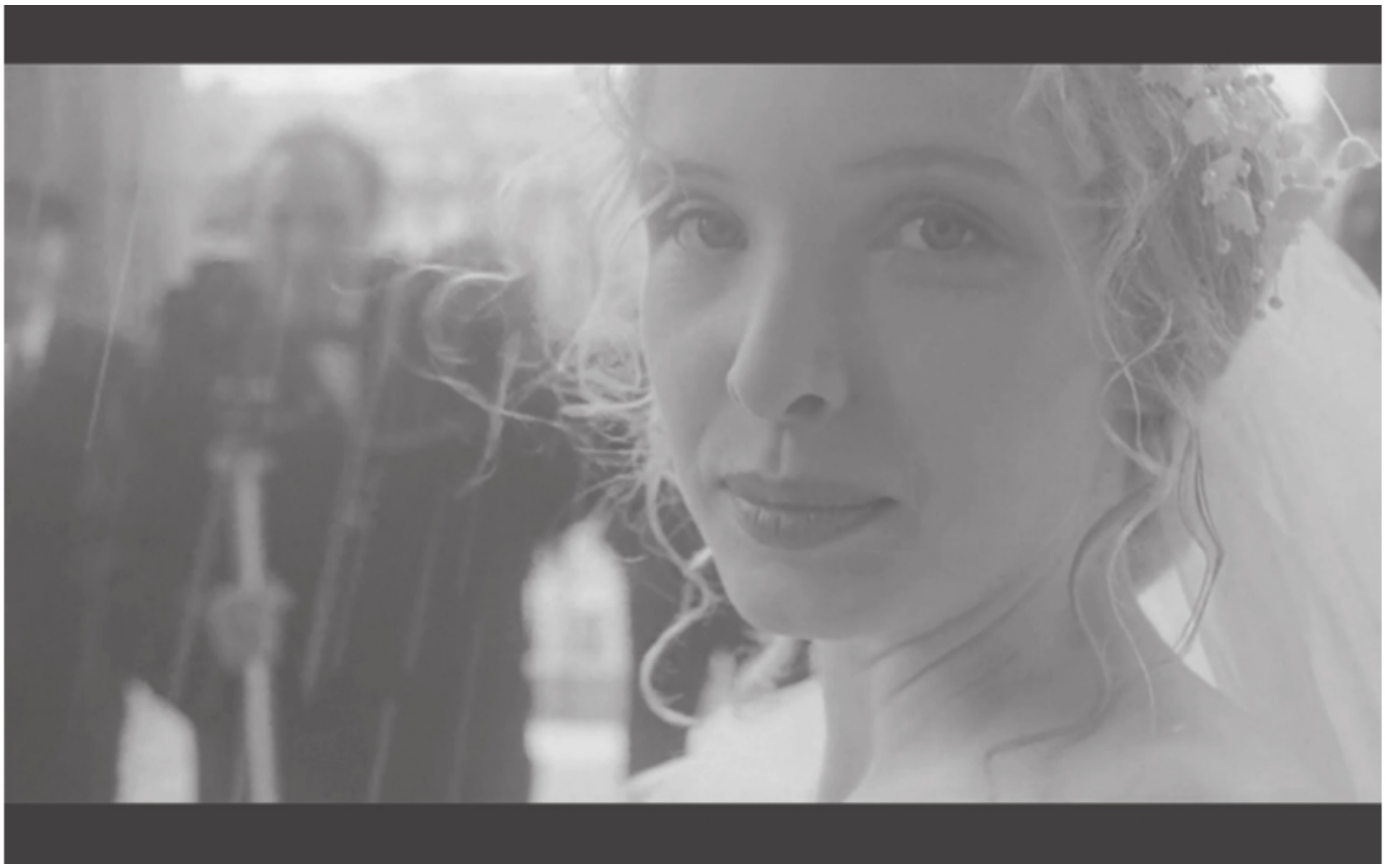
“蓝白红”三部曲之《白》

这是“蓝白红”三部曲的第二部，白色象征平等。影片有一种苦涩的自嘲精神，用人物大起大落的命运，极具戏剧化的电影剧情，取得情感的宣泄。由此，白色所象征的平等成了男女之间对控制地位的你争我夺。影片的风格是对传统言情剧的一种“反

动”，本片也是三部曲中唯一的喜剧。

白色的背景

白色的雪山场景



白色的皮肤与婚纱

“蓝白红”三部曲之《红》

这是“蓝白红”三部曲的最后一部，也是克日什托夫·基斯洛夫斯基的最后一部电影作品。红色象征博爱，影片是对现代社会人类沟通的一种反思。在结尾处的海难场面，三部影片的主角均再度出场，并且是以偶发事件串联在一起，令人嗟叹人生的无常。

红色的背景

红色的栅栏与信号灯

红色的观众席

渐变色彩的构成

渐变式色彩构成方法，一般随着时间与故事的发展逐渐演变，突出故事主题的发展。在电影《恐怖直播》的色彩构成中，使用了渐变色彩构成的方法，影片的饱和度随着剧情的发展呈现了由高到低的发展趋势。这是一部讽刺政府的韩国影片，一系列剧情在一间小小的演播室中展开，在影片开头河正宇穿着一件黄色的毛衣，这也是整部影片饱和度最高的时候。随着河正宇一步步卷入事件，原本黄色的毛衣被换成灰色的西服，影片的色彩以及饱和度由此时开始慢慢发生改变。这种颜色的改变十分自然，却又毫不避讳地突出了影片灰暗的主题。

1）影片开头，河正宇像往常一样接听着观众的电话。这是影片颜色最明亮、饱和度最高的时候。

2）河正宇为了能够重回电视主播的地位，在神秘人炸掉桥梁之后并没有选择报警，而是利用这个机会上位，提升收听率。此时影片的整体色彩开始偏于浓重，演员的服装也基本上换成以灰色基调为主的颜色。

3）河正宇意识到自己已经卷入一场惊天的阴谋，不再顾及个人的形象，开始尝试尽量满足神秘人的无理要求。当他认为事情就要解决的时候，颜色与饱和度有一些轻微的上扬。

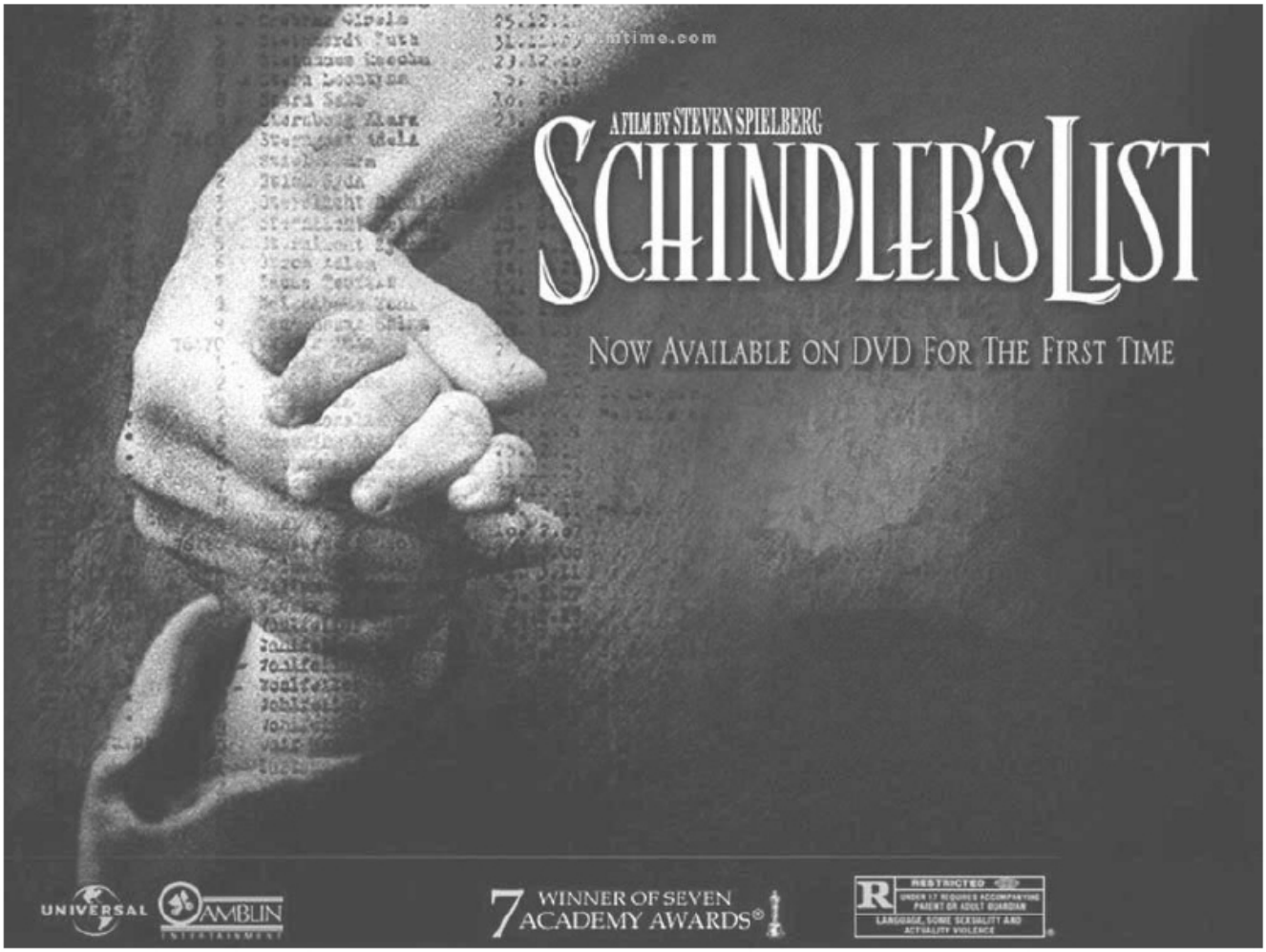
4）河正宇已经了解到他只是一盘大局中无辜的受害者，他本以为可以操控全局，却只是一枚任人摆布的棋子，无力回天。影片的颜色与饱和度开始逐渐下降，在反映河正宇内心失望的同时，也体现出了影片灰暗的世界观。

5）河正宇内心的世界已经完全崩塌，但这一刻，他却表现得异常平静，政府将他诬陷为恐怖分子的帮凶，要他为所有的阴谋与冲突背最大的黑锅，并要求警察立刻射杀他。河正宇靠在墙上，引爆了恐怖分子的爆炸装置，作为他对整个社会第一次也是最后一次的报复。此时影片的饱和度以及亮度达到整部影片的最低值。

对立色彩的构成

对立色彩多用于人物之间或者人物与背景之间的强烈对立，通过颜色的冷暖、画面的明暗对比，展现出人物之间强烈的矛盾冲突。

这种对比表现最为强烈的就是1993年由史蒂文·斯皮尔伯格导演的黑白影片《辛德勒的名单》。



《辛德勒的名单》

影片的摄影指导扎努西·卡曼斯基很好地掌握了黑白摄影的画面质感，在沉重中有厚重的味道，特别是在拍摄波兰的贫民区时，那些矮墙、砖块和潮湿气息，还原了时代的真实氛围。而红衣小女孩那一幕之所以成为经典之笔，在于其摄影的深层内涵和艺术价值远远超过一般意义上的电影作品。

在冲锋队屠杀犹太人的场景中，穿红衣的小女孩与画面形成了极其强烈的对比，产生了极具艺术冲击力的视觉效果，而当小女孩再次出现时，她已经是运尸车上的一具尸体。这一处理手法堪称经典，同时也点明了主人公思想上所受的冲击。对于辛德勒来说，这个小女孩代表了他看见的所有犹太人的不幸，代表了他心中发生的变化。这一镜头具有的深层内涵和艺术价值都是足以载入史册的，它的艺术性达到了经典的地位。

从更高层次的意义上说，红衣女孩代表的是仅存的希望，这个处理场景的方法堪称电影史上的经典。

从影片开头到纳粹宣布投降，都是用黑白摄影，目的在于加强真实感，也象征了犹太人的黑暗时代。后来纳粹投降，当犹太

人走出集中营时，银幕上突然大放光明，出现灿烂的彩色，使观众有一种从黑暗中走到阳光下的感受，从而体验到剧中人解除死亡威胁的开朗心情。

《辛德勒的名单》：黑白摄影凸显了战争中沉重的气氛

《辛德勒的名单》：红衣女孩的出现是本片的点睛之笔

《辛德勒的名单》：影片结尾从黑白转为彩色，使观众有一种从黑暗中走到阳光下的感受

梦幻色彩的构成

梦幻色彩的构成是现实与非现实相结合的颜色构成，多用于科幻片中。

2007年，一部西班牙语电影《潘神的迷宫》轰动世界影坛，墨西哥大导演吉尔莫·德尔·托罗通过魔幻现实主义手法，表现了西班牙内战中一位小姑娘的内心世界。整部电影情节感人至深，看到最后不禁让人潸然泪下。发源于南美的魔幻现实主义，经过几十年的发展再次在世界影坛散发出迷人的魅力。这种类型与好莱坞魔幻电影完全不同的是，在追求视觉效果的同时更加关注现实。《潘神的迷宫》通过少量的资金做出丝毫不逊色于好莱坞烧钱的影像效果，在电影的思想表达和精神内涵上，更是远超一般的魔幻题材电影，这再次证明了魔幻现实主义在世界影坛占有很重要的一席之地。

这部电影是由颜色区分角色心境和剧情的转变，女主角在还没发现自己的真实身份之前一直过着压抑的生活，这期间的色调也多偏暗，属于冷色调，透露出女主角内心的冷静和坚强。当她误闯地底，开启她奇幻王国的公主身份时，这段电影色调变成了金色、红色等暖色调。电影充满了魔幻现实主义色彩，小女孩的梦想与现实平行发展。

《潘神的迷宫》：弱光环境下强烈的颜色对比

《潘神的迷宫》：自然环境下颜色的高饱和度

《潘神的迷宫》：魔幻场景下呈现强烈的金色、红色等暖色调

色彩蒙太奇

我们都知道，蒙太奇是影视艺术中不可缺少的艺术方法和重要表现手段，其表现形态错综复杂，种类甚多，在电影、电视作品中具有举足轻重的作用。除了通过电影剪辑的方法来实现以外，蒙太奇思维也可以运用在调色工作上，通过色彩蒙太奇使画面颜色在形式和内容上相互对应、冲击，从而产生更为深刻丰富的含义，给观众留下强烈的视觉印象。

运用蒙太奇思维在同一组连续的画面使用不同的色彩，会给观众带来截然不同的感受与体验。

在微电影《重逢》中，我们截取了一段非常普通的朋友聚餐的画面，再搭配不同的色彩，来体现这种感觉。

1）在第一组画面中，我们加重了黄色的色调，使得这一组画面看起来有一种怀旧的感觉，给了画面一种时代感，看起来两

位演员似乎正在回忆自己的过去，并带有一丝伤感。

2）在第二组画面中，我们加重了深色阴影的表现力，看起来像是两位演员正在讨论某个阴谋，又或者是两位演员在影片中的关系正在朝着某种阴暗的关系微妙地发展。

3）在第三组画面中，我们降低了画面色彩以及饱和度，体现出两位演员在剧中可能生活窘迫，不尽如人意。第一位演员仍然保持笑容，可能是乐观的心态，也可能是对生活感到无奈的苦笑。

4）在第四组画面中，我们将第一个镜头调整为黑白颜色，另一个镜头不做改变，体现出两位演员处在完全不同的时空中。我们会很自然地将黑白画面理解为回忆，而喝酒的演员似乎是在怀念已经逝去或不在了的朋友。

色彩蒙太奇体现了镜头、场景与整个影片的色彩和谐，主要表现方式有镜头内部的色彩蒙太奇、镜头之间的色彩蒙太奇和场景之间的色彩蒙太奇。

镜头内部的色彩蒙太奇指体现在镜头内部的色彩运动对比与和谐组成的强烈的色彩表现力与视觉效果，其中包括质感的对比、明暗的对比、清晰度的对比等。镜头内部的色彩对比如果能够与演员的表演组合到一起，就可以让人产生一种真实自然的情绪效果。

镜头之间的色彩蒙太奇指在影片拍摄过程中，通过人物所处的环境不同与摄像机拍摄角度的不同造成的画面之间色调的对比，能够反映色调空间的真实变化，也能够避免画面颜色过于单调，由此可以形成不同的情绪节奏。

场景之间的色彩蒙太奇指在很多时候场景之间或者段落之间需要快速地过渡，但又不能形成过于强烈的对比，太强烈的变化会让人出戏，因此往往需要插入中间色调来进行过渡。

色彩的艺术表达

艺术的表达是具有真实性的，正所谓“艺术来源于生活”。影片中的色彩，虽然能够重现真实的物质，但这并不是真实的精确复制，银幕上的色彩看起来要比现实生活中的更加生动形象，因为它们是被加工过的艺术化的色彩。在调色过程中，任何调色师都不会局限于对现实真实色彩的还原，而是在追求真实的同时进行进一步的艺术表达。

超现实主义表达

超现实主义电影是把文学上的超现实主义的创作方法运用于电影创作的电影流派，强调无理性行为的真实性、梦境的重要意义、不协调的形象队列的情绪力量和对个人快感的执著追求。

如果说现实主义处理色彩是在真实的基础上力求发挥色彩的表意作用，那么超现实主义色彩处理则十分强调主观色彩的运用，只求色彩的表意功能，不再考虑色彩处理的真实性。超现实主义起源于西方现代派电影，被称为西方现代派电影创始人的意大利著名导演安东尼奥尼在他拍摄的影片《红色沙漠》中，红色、黄色和蓝色是重要的表意色彩，他把工厂的厂房刷成红色和黄色，把树也刷成红色。红色和黄色在西方象征着动荡和恐惧，这里的红色和黄色构成的环境，暗喻现代工业文明正在摧毁着人类。

烟囱冒出的灰白色烟雾暗示空气污染。把女主人公朱莉亚娜居住的房间涂上蓝色，暗示精神病患者朱莉亚娜看到的世界是冷漠无情的，她无法与外界和家人沟通，她的精神世界已经完全崩溃。绿色是象征生命的色彩，在影片中很少看到绿色，暗示被现代工业污染的现代世界中一切生命都受到威胁，甚至不能存活。这部影片的色彩处理是超现实主义的，色彩不再是自然景色的真实再现，而是依照作者的主观意愿，使色彩成为独立的表意手段。

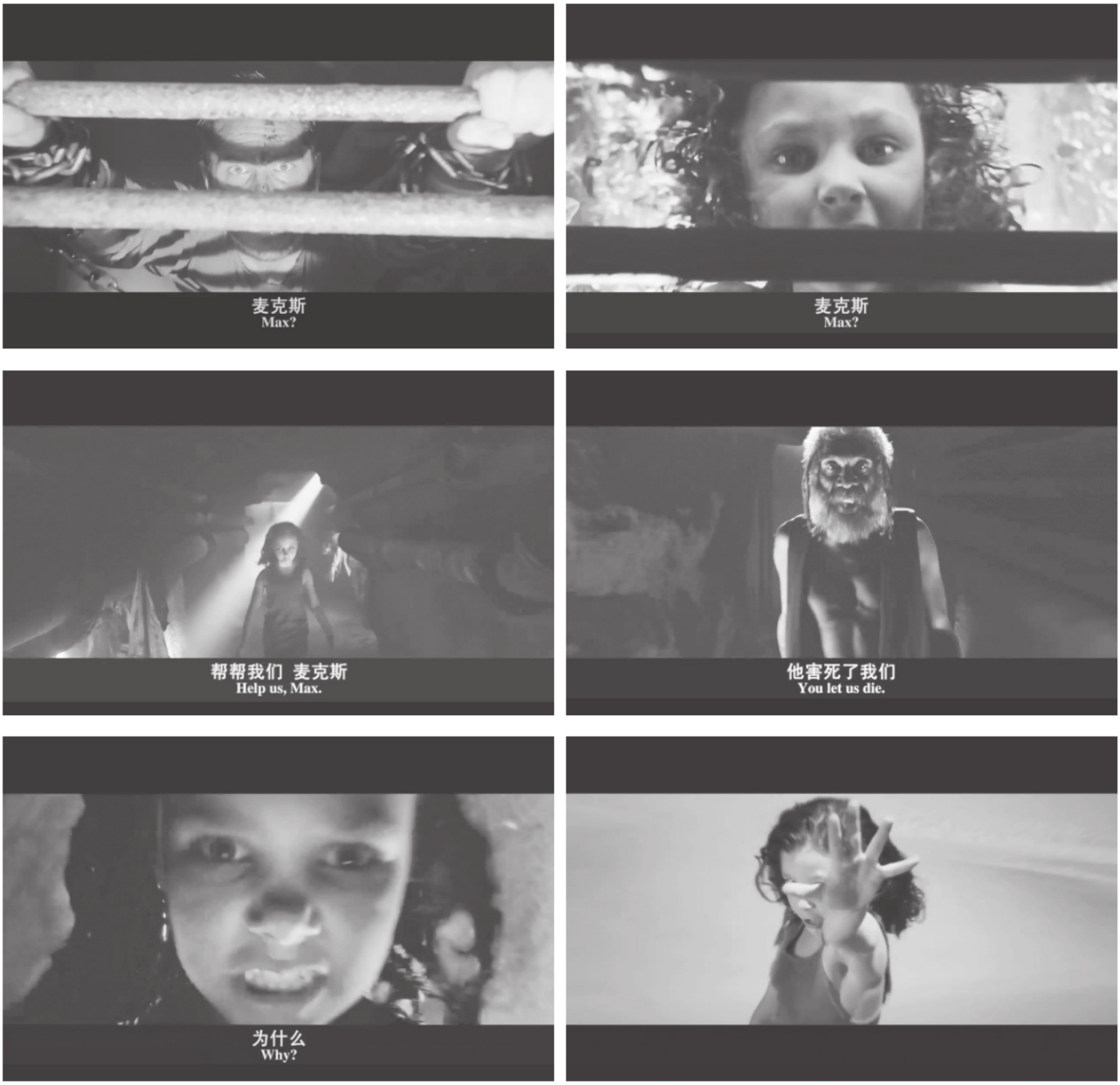
《红色沙漠》：朱莉亚娜蓝色的房间象征着她的精神世界的崩溃

《红色沙漠》：红色的工厂设施象征着环境正在被破坏

表现主义表达

表现主义电影通常通过恐怖、灾难、犯罪等题材，运用被扭曲的、阴暗的世界中的素材，采用倾斜、颠倒的影像和常规电影中很少使用的特殊拍摄角度，以夸张的表演方式反映人物内心深处的孤独、残暴、恐怖、狂乱等精神状态。

在电影《疯狂的麦克斯：狂暴之路》中，导演在一些场景中运用了一系列表现主义方法，表达了麦克斯在失去女儿后扭曲、狂暴的心理。



《疯狂的麦克斯：狂暴之路》：采用一系列夸张扭曲的拍摄角度以及夸张失真的颜色来表现麦克斯失去女儿后的扭曲心理

魔幻现实主义

魔幻现实主义也是一种被运用到电影创作中的文学流派，主张无时空的界限，大量采用夸张隐喻的手法，既有离奇幻想的意境，又有现实主义的情节和场面，将幻想与现实结合，从而表现出一种魔幻的现实。

《镜子面具》是由戴夫·马卡基导演、吉娜·麦基等主演的一部奇幻片，讲述一个叫海伦娜的15岁女孩生活在一个马戏团里，她迷恋梦里的世界，希望有一天能逃离现在的生活。

故事讲述的是在一个梦幻般的国家里，一个15岁的女孩必须找到一个面具去拯救她的国家，找回自己的家园。影片的创意新奇，在这个科幻世界中有长着翅膀会飞的猫，所有神灵都悬浮在空中，连猴子也长了翅膀在空中巡逻。不同于以往的科幻电影，《镜子面具》具有令人惊讶的想象力和神秘的故事，什么奇特的事情都有可能在这里发生，是少有的题材，画面非常精美。

《镜子面具》：影片将夸张魔幻的元素与现实生活结合到一起，从而表现出一种魔幻的现实

影视调色工具

DaVinci Resolve

DaVinci Resolve自1984年以来就一直被誉为后期制作的标准。使用该工具的调色师遍布世界，他们喜爱它并把它当作自己创作中一个值得信任的伙伴。在众多电影、广告、纪录片、电视剧和音乐电视制作中都能看到DaVinci Resolve调色的身影，并且它的效果是其他调色软件所无法比拟的。

DaVinci Resolve的处理能力是革命性的，由于其对电视行业做出的卓越贡献而荣获艾美奖。所有图像处理都具备32位浮点运算的精确性，因此即使把层调至几近全黑，仍可在下一层调回，而无质量损失。所有特效、PowerWindows、跟踪、一/二级校色都以最高位深进行，即使实时处理也是如此。

不论是平滑伽马、线性还是对数图像，DaVinci Resolve都能轻松支持高质量处理。调整镜头尺寸，重新定位或推拉镜头，它都能以全RGB光学质量实时处理。它可在同一时间线上为混合格式、混合像素、混合分辨率的素材进行摇移、倾斜、推拉以及旋转操作。只有DaVinci Resolve是通过YRGB处理来独立调节亮度的，通过简单控制就可实现高光轻微过曝或降低饱和度等更具有创造力的制作手法。

DaVinci Resolve采用节点式图像处理。每个节点可以是一个独立的色彩校正、PowerWindows或者特效。节点类似于层，但是它的功能更为强大，因为你可以更改节点直接连接方式，顺序连接或平行连接就可以把校色处理、特效、混合处理（Mixer）、键处理（Keyer）、自定义曲线结合起来，从而制作出摄人心魄的画面风格。

DaVinci Resolve配备了世界顶级的3D物体跟踪器，非常适合将视窗锁定屏幕上显示的物体，从此不需要耗费大量时间在生成关键帧上，只要在一个镜头中放入一个PowerWindows，再打开3D跟踪并按下Play，3D物体跟踪就会自动跟踪物体的运动、位置和尺寸，即使在跟踪某人脸部，这个人将脸扭向一边时，也可以方便地实时跟踪。3D物体跟踪使用1~99个跟踪点，因此能够完美地实时跟踪锁定。

影视调色工具

DaVinci Resolve

DaVinci Resolve自1984年以来就一直被誉为后期制作的标准。使用该工具的调色师遍布世界，他们喜爱它并把它当作自己创作中一个值得信任的伙伴。在众多电影、广告、纪录片、电视剧和音乐电视制作中都能看到DaVinci Resolve调色的身影，并

且它的效果是其他调色软件所无法比拟的。

DaVinci Resolve的处理能力是革命性的，由于其对电视行业做出的卓越贡献而荣获艾美奖。所有图像处理都具备32位浮点运算的精确性，因此即使把层调至几近全黑，仍可在下一层调回，而无质量损失。所有特效、PowerWindows、跟踪、一/二级校色都以最高位深进行，即使实时处理也是如此。

不论是平滑伽马、线性还是对数图像，DaVinci Resolve都能轻松支持高质量处理。调整镜头尺寸，重新定位或推拉镜头，它都能以全RGB光学质量实时处理。它可在同一时间线上为混合格式、混合像素、混合分辨率的素材进行摇移、倾斜、推拉以及旋转操作。只有DaVinci Resolve是通过YRGB处理来独立调节亮度的，通过简单控制就可实现高光轻微过曝或降低饱和度等更具有创造力的制作手法。

DaVinci Resolve采用节点式图像处理。每个节点可以是一个独立的色彩校正、PowerWindows或者特效。节点类似于层，但是它的功能更为强大，因为你可以更改节点直接连接方式，顺序连接或平行连接就可以把校色处理、特效、混合处理（Mixer）、键处理（Keyer）、自定义曲线结合起来，从而制作出摄人心魄的画面风格。

DaVinci Resolve配备了世界顶级的3D物体跟踪器，非常适合将视窗锁定屏幕上显示的物体，从此不需要耗费大量时间在生成关键帧上，只要在一个镜头中放入一个PowerWindows，再打开3D跟踪并按下Play，3D物体跟踪就会自动跟踪物体的运动、位置和尺寸，即使在跟踪某人脸部，这个人将脸扭向一边时，也可以方便地实时跟踪。3D物体跟踪使用1~99个跟踪点，因此能够完美地实时跟踪锁定。

Adobe SpeedGrade

Adobe SpeedGrade是Adobe公司出品的专业调色软件，是一个提供图层色彩校正及视觉设计工具的调色应用程序，可确保数字视频项目看起来一致且引人注目。它将Direct Link和Premiere Pro进行整合，可用来整合编辑与颜色分层工作流程。SpeedGrade适合想让作品大放异彩的剪接师、制片、调色人员及视觉效果艺术家使用。

Autodesk Lustre

Autodesk Lustre调色配光和色彩管理软件是用于交互式电影、高清配光以及效果创造的杰出的高性能解决方案。Lustre经过了制作实践的检验，广泛应用于全球数百部电影、广告片、音乐视频和电视节目的制作。它为今天以数据为中心的工作流程提供高质量的实时调色配光能力。Lustre集最佳的性能和创作工具以及先进的可配置性于一身，能够适应最苛刻的制作工作流程的需要。

第9章　影片发行

发行渠道的选择

经历千辛万苦，终于将片子拍出来了，那么如何让影片被更多的人看到，提升点击量，提升团队知名度呢？首先需要找到作品的发行渠道。

在我最开始做微电影时，片子拍出来，任凭自己在网络上喊破喉咙，呼朋唤友，也就换来了区区几百点击量，累得要死要活。后来随着微电影市场的成熟和自身经验的积累才发现，原来微电影的宣传靠这样的方法是不行的，作品发行最需要的是渠道和平台。

在互联网时代，视频网站需要优质内容为网站吸引流量，而影视制作人同样需要视频网站这个媒介来让大众熟知自己的作品。在这样的时代背景下，影视发行公司应运而生，成为视频网站与视频创作者之间的桥梁，负责将作品推向大众。现如今，淘梦网、金像微电影等互联网公司做的就是微电影发行，通过与网站联系、沟通，如果影片质量符合要求，那么就会和你签合约。至于授权费用、推广渠道、推广效果等事项，网站会提供特别说明，一旦双方达成合作意向，你就完成了微电影推广的第一步，即找到了合作的发行商。

有了发行商的渠道资源，作品自然可以得到极大的曝光与推广。下面为各位展示一下我的微电影作品的推广效果。

第9章　影片发行

发行渠道的选择

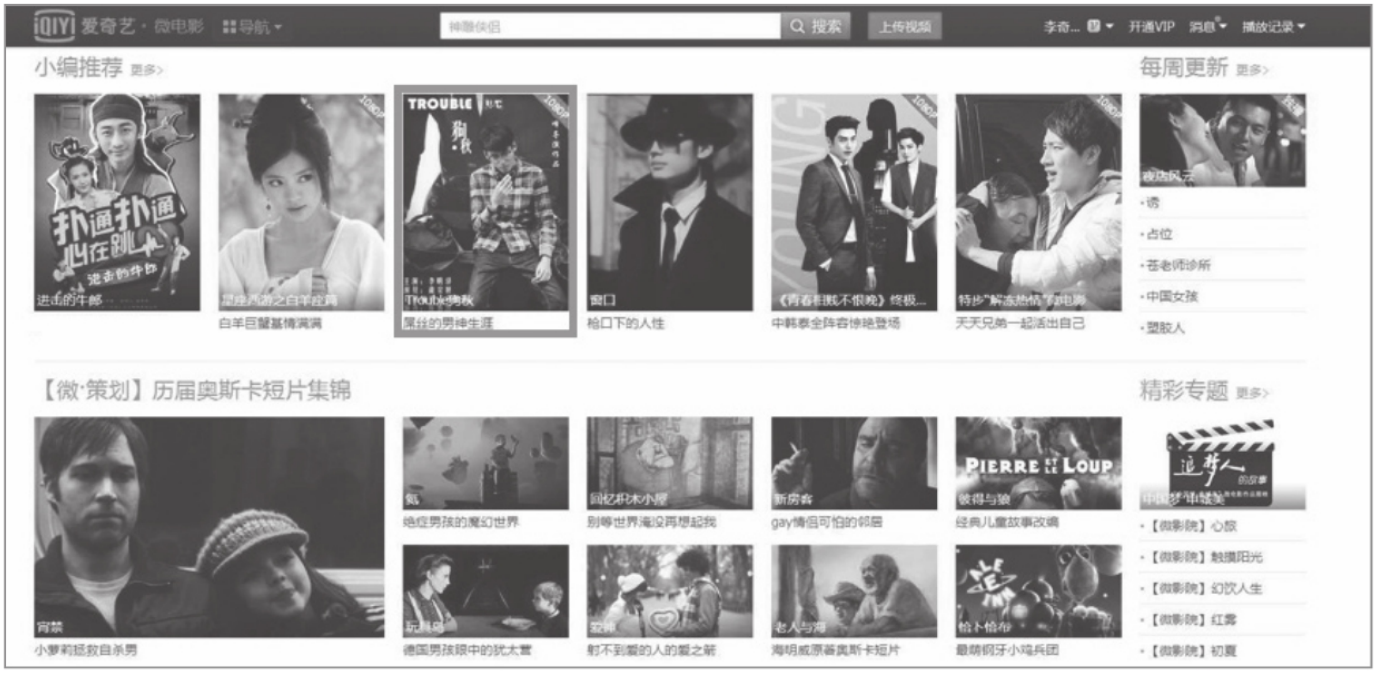
经历千辛万苦，终于将片子拍出来了，那么如何让影片被更多的人看到，提升点击量，提升团队知名度呢？首先需要找到作品的发行渠道。

在我最开始做微电影时，片子拍出来，任凭自己在网络上喊破喉咙，呼朋唤友，也就换来了区区几百点击量，累得要死要活。后来随着微电影市场的成熟和自身经验的积累才发现，原来微电影的宣传靠这样的方法是不行的，作品发行最需要的是渠道和平台。

在互联网时代，视频网站需要优质内容为网站吸引流量，而影视制作人同样需要视频网站这个媒介来让大众熟知自己的作品。在这样的时代背景下，影视发行公司应运而生，成为视频网站与视频创作者之间的桥梁，负责将作品推向大众。现如今，淘梦网、金像微电影等互联网公司做的就是微电影发行，通过与网站联系、沟通，如果影片质量符合要求，那么就会和你签合约。至于授权费用、推广渠道、推广效果等事项，网站会提供特别说明，一旦双方达成合作意向，你就完成了微电影推广的第一步，即找到了合作的发行商。

有了发行商的渠道资源，作品自然可以得到极大的曝光与推广。下面为各位展示一下我的微电影作品的推广效果。

爱奇艺首页推荐



爱奇艺首页推荐

爱奇艺是中国领先的视频门户，网罗了中国最广大的年轻用户群体，是涵盖电影、电视剧、综艺、动漫在内等十余种类型的中国最大正版视频内容库。登录首页的条件除了要有很高的影片素质，还取决于发行商和爱奇艺合作的程度。登录首页会增强影

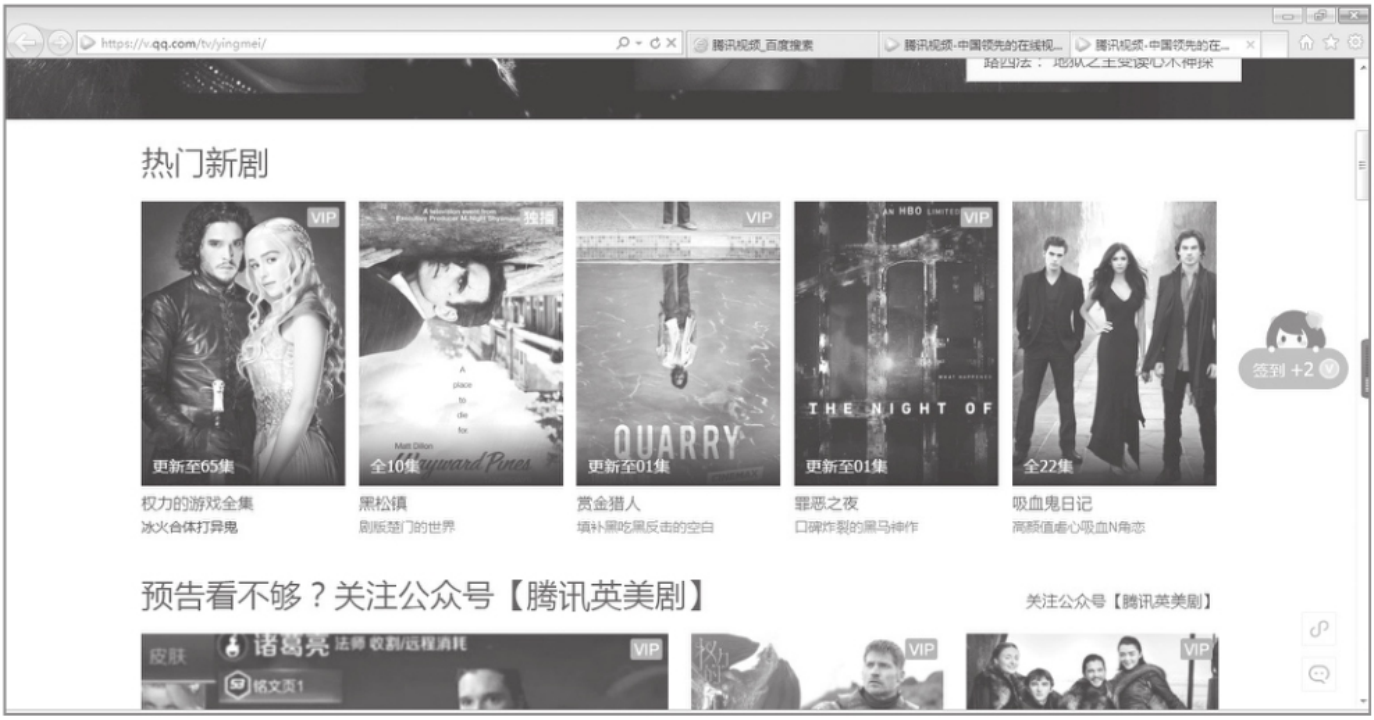
片的影响力和知名度，登录首页后，影片的点播量不会少于10万。

爱奇艺手机客户端首页

是否能登录爱奇艺手机客户端首页，主要依据发行商与爱奇艺的合作程度。手机客户端会进一步推广你的影片，带来更加可观的点击量与影响力。

爱奇艺手机客户端首页

腾讯视频首页



腾讯视频首页

腾讯视频是中国最大在线视频媒体平台，它以原创内容为核心，同时拥有微电影、短片大赛和微电影扶持计划，非常适合微电影的推广与发行。登录首页的影片要有过硬的品质以及与腾讯视频合作紧密的发行商。相对于爱奇艺，腾讯视频更容易获得观众认可，带来的知名度与影响力也要高于爱奇艺，但登录腾讯视频首页难度也相对较高，一般来说点播量不会少于20万。

百度百科

百度百科

百度百科是百度公司推出的一个内容开放、自由的网络百科全书平台，内容主要由图片加文字的形式组成。登录百科会让观众更容易了解你的影片的相关信息以及背后的制作故事，也是观众甄别参考影片的主要途径。

搜狗影视

搜狗影视是新生的影视平台，在影响力上虽不及腾讯视频以及爱奇艺，但具有很大的潜力，并且登录首页门槛较低，更容易展示和推广影片，登录后点击量不会少于5万。

搜狗影视

爱微电影排行榜

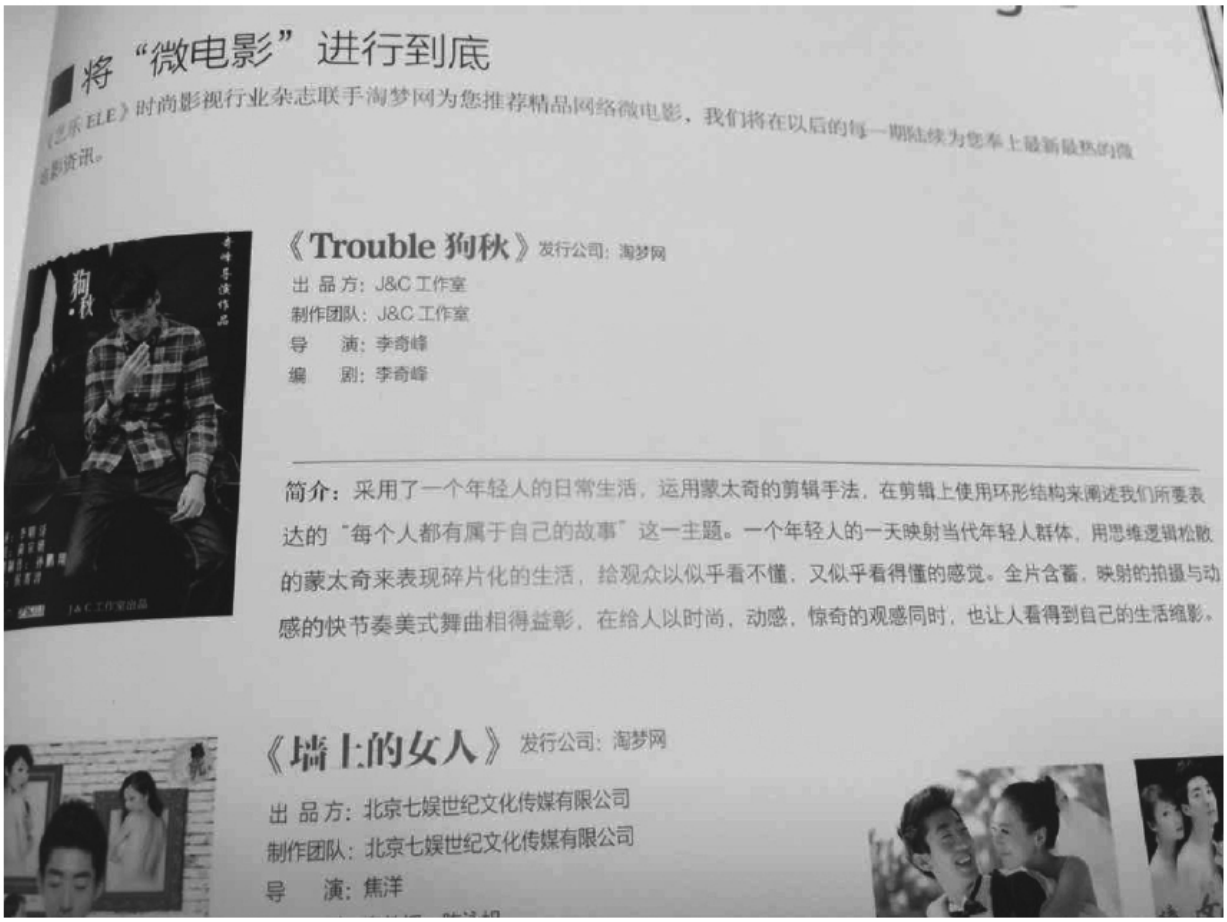
爱微电影网是广大微电影爱好者经常浏览的门户网站，指向性明确，影响力高，作品也更容易被发掘，是否能登录首页要看发行商与爱微电影网的合作程度。

华数TV

华数TV

华数传媒是有线数字电视网络运营商，拥有超过2000万的数字电视用户。华数TV与互联网数字电视能够深度整合，将微电影作品带入电视平台上。登录首页要依据你的发行商与华数TV的合作程度，点击量不少于5万。

杂志推介



将“微电影”进行到底

《艺乐ELE》时尚影视行业杂志联手淘梦网为您推荐精品网络微电影，我们将在以后的每一期陆续为您奉上最新最热的微电影资讯。

《Trouble 狗秋》发行公司：淘梦网

出 品 方：J&C 工作室

制作团队：J&C 工作室

导　　演：李奇峰

编　　剧：李奇峰

简介：采用了一个年轻人的日常生活，运用蒙太奇的剪辑手法，在剪辑上使用环形结构来阐述我们所要表达的“每个人都有属于自己的故事”这一主题。一个年轻人的一天映射当代年轻人群体，用思维逻辑松散的蒙太奇来表现碎片化的生活，给观众以似乎看不懂，又似乎看得懂的感觉。全片含蓄，映射的拍摄与动感的快节奏美式舞曲相得益彰，在给人以时尚，动感，惊奇的观感同时，也让人看得到自己的生活缩影。

《墙上的女人》发行公司：淘梦网

出 品 方：北京七娱世纪文化传媒有限公司

制作团队：北京七娱世纪文化传媒有限公司

导　　演：焦洋

艺乐杂志No.53，2015年一月刊

《艺乐ELE》时尚影视行业杂志创刊于2006年，是服务于中国娱乐影视行业的高端时尚专业刊物和宣传推广平台。

合同签订

找到了发行商，自然会涉及合同的签订问题。那么授权合同是怎样的呢？都有哪些条款，需要添哪些内容呢？下面我将J&C工作室参与发行影片的授权合同展示给各位，帮助各位能更直观地了解影片发行的过程，提供参考与依据。

授权书

授权方：J&C 工作室　　（以下简称甲方）

被授权方：北京淘梦网络科技有限责任公司　（以下简称乙方）

甲方合法拥有相关作品的著作权或经合法授权，现将相关作品的信息传播权授予北京淘梦网络科技有限责任公司。授权作品：

作品名称	导演	主演	备注
<<Trouble狗秋>	李奇峰	李明泽	

授权范围：

1、 乙方自有的互联网平台淘梦网（tmeng.cn）及各项网络产品和乙方投资、合作的其他平台、媒体、单位，包括但不限于视频网站、移动应用、电信运营商、电视台、IPTV、电影展、微电影大赛等。

2、 乙方主办或与其他单位合作进行线下放映，包括但不限于：淘梦开放日、微电影活动、微电影教学等。

3、 接收终端包括但不限于计算机、机顶盒、网络电视、互联网电视、智能电视、手机、平板电脑、户外屏幕等。

授权内容：

1、 甲方同意授权乙方享有上述授权作品的独家信息传播权。

2、 甲方同意乙方有权自行或转授权给乙方合作企业或与乙方合作企业共同行使上述授权作品的信息传播权。

3、 宣传推广的权利：乙方有权以自己名义，在乙方自有平台及乙方投资、合作的其他平台、媒体、单位，或通过其他媒介，上传、播放、宣传、推广本协议指定的授权作品。

授权期限：永久。授权区域：全球。

特别声明：甲方拥有授权作品的合法版权，且通过本授权书向乙方进行的授权是合法的、无争议的。因本授权书的授权行为引起的一切法律责任及经济责任由甲方承担。

授权方（公章）：李奇峰

授权日期：2014年12月6日

授权书

授权方：J&C工作室　　（以下简称甲方）

被授权方：北京淘梦网络科技有限责任公司　　（以下简称乙方）

甲方合法拥有相关作品的著作权或经合法授权，现将相关作品的信息传播权授予北京淘梦网络科技有限责任公司。

授权作品

授权作品：

作品名称	导演	主演	备注
《重逢》	李奇峰	马驰、刘鸽、孙鹏翔	

授权范围：

1、乙方自有的互联网平台淘梦网（tmeng.cn）及各项网络产品和乙方投资、合作的其他平台、媒体、单位，包括但不限于视频网站、移动应用、电信运营商、电视台、IPTV、电影展、微电影大赛等。

2、乙方主办或与其他单位合作进行线下放映，包括但不限于：淘梦开放日、微电影活动、微电影教学等。

3、接收终端包括但不限于计算机、机顶盒、网络电视、互联网电视、智能电视、手机、平板电脑、户外屏幕等。

授权内容：

1、甲方同意授权乙方享有上述授权作品的独家信息传播权；

2、甲方同意乙方有权自行或转授权给乙方合作企业或与乙方合作企业共同行使上述授权作品的信息传播权。

3、宣传推广的权利：乙方有权以自己名义，在乙方自有平台及乙方投资、合作的其他平台、媒体、单位，或通过其他媒介，上传、播放、宣传、推广本协议指定的授权作品。

授权期限：永久。

授权区域：全球，

特别声明：甲方拥有授权作品的合法版权，且通过本授权书向乙方进行的授权是合法的、无争议的。因本授权书的授权行为引起的一切法律责任及经济责任由甲方承担。

授权方（公章）：李奇峰

授权日期：2014年1月6日

淘梦网作品信息登记表

2014 年 1 月 6 日

作品名称	《重逢》		作品长度	37 分 35 秒		
作品联系人	姓名	李奇峰	身份证号码	[redacted]		
	联系电话	[redacted]	联系 QQ	[redacted]		
	出品方（必填）	J&C工作室	制作团队（必填）	J&C工作室		
	出品年份（必填）	2014	导演	李奇峰	编剧	李奇峰
	制片		监制		主演	马驰、刘鸽

主创信息	制片		监制		主演	马艳、刘鸿
	摄影	潘涛	剪辑	孙鹏翔	录音	李孙鹏翔
	服装		道具		化妆	
	美术		音乐	李明涛	灯光	
	调色		其他			
作品信息	作品简介	李小飞喜欢上了同学吴欣欣，两个人幸福甜蜜地在一起，可就在此时，李小飞曾经的挚爱意外出现，扰乱了原本平静简单的生活。李小飞该如何面对三年前那个自以为今生最爱的女人。在错过之后才发现自己不曾珍惜，在遗憾之中才怀念自己曾经拥有，时光不肯退后，李小飞又是用怎样的方式在茫茫人海中重逢自己的爱情。				
	导演阐述	我不敢说人的一生，因为我还太年轻，在我二十多年的生命里，在我的学生时代，留下了太多值得回忆，难以忘怀的事情，只是那时太年轻，做事太任性，那些给我带来无限美好的人们，有时却被我伤害得不轻，后来上了大学，我才明白许多。				

说明：1、以上信息务必真实有效，因虚假信息导致对淘梦网或第三方造成损失，后果自行承担。 2、主创信息及作品信息请详细填写，将作为宣传推广资料，供媒体、视频网站参考引用，谢谢！

互联网时代的新媒体营销

微营销

数字革命，尤其是移动互联网时代的到来，颠覆了影视业的业态和产业结构，也颠覆了电影的营销方式。在网络经济时代，论坛、微博、微信、博客、SNS社区、图片和视频等社会化媒体营销工具的诞生，依托于互联网技术实现信息的分享、传播，通过不断的交互对影片达成广度的传播，其影响力是传统媒体往往无法达成的，具有小投入、高回报、四两拨千斤的良好效果。

就微信平台而言，其主要的“战场”就是朋友圈。但它是相对私密的个人空间，如何攻陷就要依托微信公众号的庞大力量。将作品投放到具有庞大粉丝基数的大号上，通过粉丝的力量，采用转发的方式，引爆朋友圈，达到影片点击量的爆炸式增长。或者通过制作当下火爆的h5，通过动画的方式与受众交互，通过配乐与软文的形式激起受众的情感共鸣，从而引导他们关注你的微电影作品。通过较少的投入，经营广泛的帮助，正是当下最有效，也最具性价比的营销方式。

受制于微博这种媒介的传播方式，无法与用户达成更多的交互，那么制造话题，将是微博营销的主要玩儿法。通过提炼影片

中最具话题性的关注点，引起用户兴趣；采取抽奖等奖励政策激发受众参与热情；通过引爆话题来引导受众关注你的微电影作品，聚集人气，从而实现微博的微电影营销，实现推广与宣传的良好效果。

微博自身推出的上头条服务，自然是影片推广的利器。只要花上一些钱，刷爆小伙伴们的微博，上头条不是梦。

互联网时代的新媒体营销

微营销

数字革命，尤其是移动互联网时代的到来，颠覆了影视业的业态和产业结构，也颠覆了电影的营销方式。在网络经济时代，论坛、微博、微信、博客、SNS社区、图片和视频等社会化媒体营销工具的诞生，依托于互联网技术实现信息的分享、传播，通过不断的交互对影片达成广度的传播，其影响力是传统媒体往往无法达成的，具有小投入、高回报、四两拨千斤的良好效果。

就微信平台而言，其主要的“战场”就是朋友圈。但它是相对私密的个人空间，如何攻陷就要依托微信公众号的庞大力量。将作品投放到具有庞大粉丝基数的大号上，通过粉丝的力量，采用转发的方式，引爆朋友圈，达到影片点击量的爆炸式增长。或者通过制作当下火爆的h5，通过动画的方式与受众交互，通过配乐与软文的形式激起受众的情感共鸣，从而引导他们关注你的微电影作品。通过较少的投入，经营广泛的帮助，正是当下最有效，也最具性价比的营销方式。

受制于微博这种媒介的传播方式，无法与用户达成更多的交互，那么制造话题，将是微博营销的主要玩儿法。通过提炼影片中最具话题性的关注点，引起用户兴趣；采取抽奖等奖励政策激发受众参与热情；通过引爆话题来引导受众关注你的微电影作品，聚集人气，从而实现微博的微电影营销，实现推广与宣传的良好效果。

微博自身推出的上头条服务，自然是影片推广的利器。只要花上一些钱，刷爆小伙伴们的微博，上头条不是梦。

BBS、贴吧、网络社区营销

每个人都有自己的小圈子，天涯、豆瓣、贴吧、猫扑，终究有一个是你的最爱。做社区营销就是在各种论坛、社区中去宣传自己的微电影作品。如今是一个打广告与反广告互相博弈的年代，如何让自己的广告做得不像广告，就能既达到推广宣传的目的，又能避免被删帖的下场。

在这里，我结合自己在各大社区论坛中的推广经历，给各位读者朋友几点建议。

贴近贴吧主题发帖

即使你拍的微电影不论题材，还是主题与该贴吧的主题不太相符，也要找到贴近该贴吧、社区的主题的话题。例如你拍了一部爱情片，想在魔兽世界贴吧推广，帖子标题就可以写：魔兽忠实玩家的微电影作品《****》。想在5D吧发帖，则可以将标题写为：用5DMark3拍摄的微电影作品。

将自己混成小圈子里的大神

这就需要经常在各大圈子里发帖并回帖，竭尽所能，要有好为人师的习惯。当你在社区里积累了相当高的人气时，做微电影

营销就是小菜一碟了。你可能会怕耽误太多时间，但积累人气是要消耗一定的时间和精力的，一旦达成，必能为日后影片营销宣传打下基础。

与吧主、版主合作

和具有高人气的吧主、版主合作，为作品进行定制宣传，向其他用户做深度推广。

社区营销的门道还有很多，这里实难说尽，仅仅抛砖引玉而已，希望能够让你们有所启发，想出好点子，为自己作品的宣传和推广助力。

t8982989

潜龙谍影 12

很不错

举报 | 来自iPhone客户端 8楼 2015-01-23 23:00 收起回复

liqifengal: 感谢您的支持与鼓励

2015-1-24 00:03 回复

我也说一句

sakuma123

最终幻想 11

这个真的是太棒了，就是喜欢这种混剪的调调，太厉害了。LZ做的?

举报 | 来自iPhone客户端 4楼 2015-01-23 22:33 收起回复

liqifengal: 作为都是喜爱游戏的朋友，您能喜欢我们J&C工作室的作品，真的很开心

2015-1-23 22:40 回复

sakuma123: 回复 liqifengal： 我本身就喜欢看游戏宣传片。尤其是这种混剪的作品，不同的游戏不同的角色，激动人心的画面再加上气势磅礴的配乐，真的是一种享受，看着特别有感觉。

2015-1-23 22:47 回复

liqifengal: 回复 sakuma123： 哈哈，做出来真的不容易，献给同样有情怀的玩家

2015-1-23 22:48 回复

sakuma123: 回复 liqifengal： 理解理解，希望做出更多 更好的游戏视频！

举报 | 2015-1-23 22:52 回复

liqifengal: 回复 sakuma123 :如果你喜欢J&C的作品，欢迎加入我的群 433646782，分享我们其他的作品，大家聊聊天

2015-1-24 01:00 回复

我也说一句

线下的营销活动

为了最后的推广效果，光有线上的渠道是不够的，不然为何大电影要搞明星见面会、各种路演呢？但是小团队很难有预算去搞大场面，而且演员知名度又不高，未必会有很好的效果。那么小型微电影团队如何通过线下渠道进行影片宣传呢？——主要还是靠活动和奖励。

微电影的观影者主要的受众是年轻人。通过在各大高校进行校园推广活动，发放奖品，可以具有针对性地吸引目标受众的关注，达到影片宣传推广的目的。也可通过在年轻人聚集的主要商业街进行扫描影片二维码，观看影片送奖品的活动，进行口碑传播，形成二次推广，为影片造势。最终的目的都是为了提升影片点击量，提升团队知名度，为日后寻找投资及团队发展打下良好的基础。

后记

至此，本书的内容就全部结束了。希望了解更多微电影知识的读者，可以关注微信公众号：电影班。也可关注本书作者李奇峰、孙鹏翔的新浪微博，提出你的宝贵意见。衷心感谢各位的阅读，如有不妥之处，敬请广大读者指正。预祝各位都能拍出令人拍案叫绝的作品。

实战案例：蒙太奇音乐微电影《Trouble狗秋》制作全记录

TROUBLE
J&C
李奇峰导演作品
狗·秋
主演：李明泽
演员：蔺宗妍
后期制作：孙鹏翔
场务：侯骞淳
Tmeng
艺乐
J & C 工作室出品

创作背景

当代的年轻人初入社会，面对诸多现实压力，难免会妥协，违背初衷，心怀理想又无所适从，想要倾诉却无人聆听。面对当下这种普遍存在的心态，又考虑到如今人们快节奏、碎片化的生活方式，我们决定用一种蒙太奇式的叙事方式来制作一部短小精悍的创意音乐短片。

电影剧情

面对种种复杂的情绪与所要表达的多种情感，很难将一个逻辑上连贯的剧情在只有三分钟的短片里诠释清楚，我们索性采用了一个年轻人的日常生活，运用蒙太奇的剪辑手法，在剪辑上使用环形结构来阐述我们所要表达的“每个人都有属于自己的故事”这一主题。用一个年轻人一天的日常生活来映射当代年轻人群体，用思维逻辑松散的蒙太奇来表现碎片化的生活。全片表达含蓄，映射的拍摄与动感的快节奏美式舞曲相得益彰，给人以时尚、动感、惊奇的观感，同时也让人从中看到自己的生活缩影。

制作人员

（1）演员表

角色	演员	备注
主演	李明泽	—
女一	蔺宗妍	—
男二	孙鹏翔	—
男三	李奇峰	—

（2）职员表

出品人	李奇峰
制作人	孙鹏翔
监制	孙鹏翔
导演	李奇峰
副导演（助理）	孙鹏翔
编剧	李奇峰
摄影	李奇峰
配乐	李明泽
剪辑	孙鹏翔
美术设计	蔺宗妍
灯光	侯骞淳
剧务	侯骞淳
发行	王文水

影片网址http:www.tudou.com/programs/view/Aw6lH6Z4NuM/

制作阐述

看过我的作品或者购买过《Final Cut Pro X视频剪辑从入门到镜头》的读者朋友们都知道，我拍摄制作的微电影作品《重

逢》上映之后，得到广泛的关注，同时也暴露出一些问题。《重逢》的优点在于故事性，但是在画面表现上不够惊艳。40分钟的片长其实远远超出最初的规划时常，就使这部作品看上去有些尴尬：相比传统的微电影作品来说，它太长了，但是相比网络大电影来说，它又太单薄。这种时常的片子明显也是不符合如今严重碎片化的生活方式。网剧层出不穷，一个仅靠互联网传播的作品，人们究竟会有多少耐心去把它看完？5分钟？10分钟？但绝不会超过15分钟。而从传播规律的角度来说，《重逢》是明显不合事宜的产物。

因此我萌生了拍摄一部时间非常短、画面很炫的片子的想法。既然时间这么短，很难将一个故事讲完整，我只想表达当下年轻人的一种生活状态。我问自己，年轻人的生活状态是什么？是碎片化的，是充满压力的，是渴求释放的，是浮躁的，是对未来迷茫的……我突然发现，索性拍个蒙太奇，这样的叙事对于这样的主题来说再合拍不过了，《Trouble狗秋》的想法就这样在脑海里孕育而生。

拍摄实录

（1）剧本创作

在剧本讨论阶段，我们把影片的基本雏形、镜头运用、影片节奏等都确定了比较明确的方向。现在依然可以想起当初的欢乐时光，前期开会是痛并快乐着的难忘过程。

（2）影片配乐

由于本部影片的特殊性，音乐的选取在本片中占据非常重要的地位。图为J&C工作室的配乐师在紧张地工作着。

（3）影片拍摄

由于本片的拍摄技术、叙述方式对于我们团队来说都是一次极具挑战性的尝试，因此，拍摄的过程远非想象般顺利而美好。对于一部如此快节奏的作品来说，海量素材、多场景变换、镜头设计将我们一行人搞得晕头转向。

经过忙碌的拍摄，团队里的每一个人都疲惫不堪。拍摄到最后都没有力气说话了，也没有人能站得起来。那种几乎昏死过去的疲惫感，或许只有经历过的人才能真正理解。

（4）后期剪辑

经过多次尝试与修改，几番波折，这部影片在后期制作人员的手里由零散的素材变为一部完整的影片。当看到最后成片的惊艳效果时，大家才感到所付出的一切都是值得的。

（5）结语

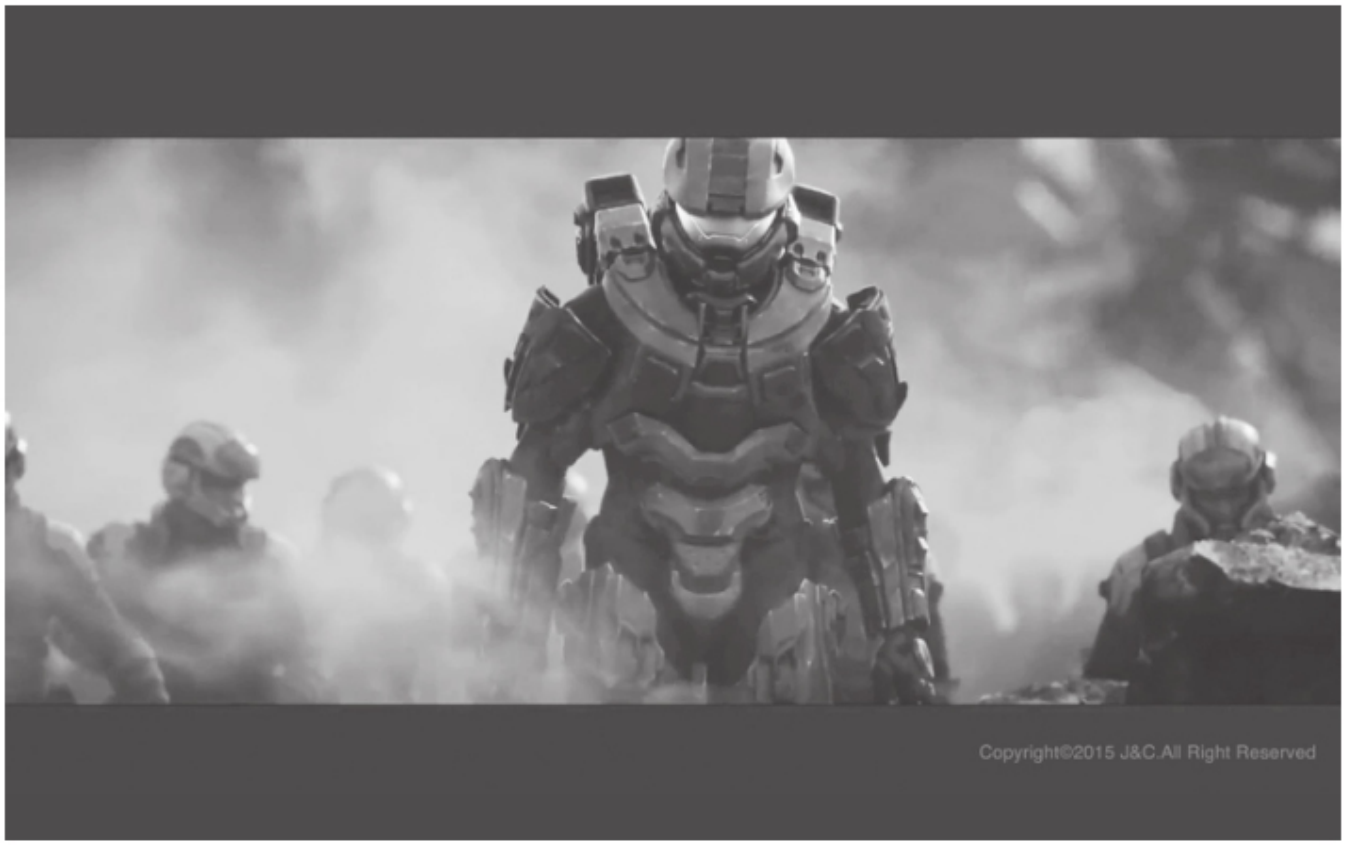
《Trouble狗秋》拍摄完成已经过去大约一年的时间了，之后我们团队又写了书，参与了电影节，上了杂志，还陆陆续续做了很多事情。我不清楚我们之后会走多远，但我们一直为了心中的目标而不断努力。蓦然回首，感谢那些一路上支持我们J&C工作室的朋友们，更要感谢那些陪我们一起做梦、一起同患难的亲密战友。

实战案例：混剪作品《Last Goodbye》制作全记录

混剪对于影视制作人来说，是一项非常好的练习。利用下载的大量素材，经过重新剪辑，就能拼接出一个不一样的故事。对于影视制作人来说，混剪的过程中，对镜头的运用、剪辑点的选择、影片的节奏把握都能得到非常有效的练习。

混剪是培养、锻炼影视制作人一条非常有效的途径。所剪辑的可以是电影片段、歌曲MV以及游戏CG，将它们经过重新排列组合，重新配乐，往往会在原有影片的基础上混剪出不一样的感觉来。

混剪《Last Goodbye》其实最初缘于一个告别青春的梦想。对于90后来说，电子游戏陪伴我们成长，我们都曾在游戏中武功盖世，英勇杀敌，建功立业。但是人终究要成长，我们也会越来越少地停留在游戏的世界里。青春终将逝去，我们虽无法挽留，但却可以纪念。谨用这部剪辑作品，来纪念那些终将逝去的青春。



《光环4》

《镜之边缘2》

《合金装备5：幻痛》

《美国末日》

《战神3》

《Last goodbye》CG素材名单

- 《量子裂痕》
- 《战神3》

· 《龙腾世纪3》

· 《镜之边缘2》

· 《丧尸围城3》

· 《恶名昭彰：次子》

· 《风暴英雄》

· 《泰坦陨落》

· 《魔兽世界：德拉诺之王》

· 《魔兽世界：熊猫人之谜》

· 《魔兽世界：大地的裂变》

· 《魔兽世界：巫妖王之怒》

· 《魔兽世界：燃烧的远征》

· 《古墓丽影：崛起》

· 《光环4》

· 《光环5：守护者》

· 《刺客信条：大革命》

· 《暗黑破坏神3：死亡之镰》

· 《美国末日》

· 《星际争霸2：虫群之心》

· 《星际争霸2：虚空之遗》

· 《神秘海域4》

· 《使命召唤：高级战争》

· 《合金装备5幻痛》

· 《罗马之子》

· 《战争机器3》

· 《死亡空间2》

· 《超凡双生》

· 《战地：硬仗》